204 PAGES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

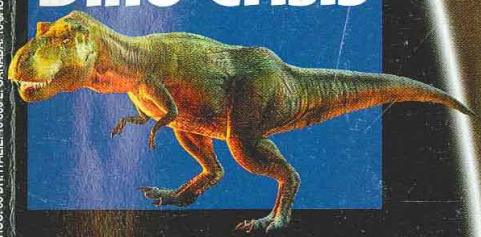
NOUVEAU : OUVERTURE FACILE

Le test sanguin de Resident Evil 3 (PS)

Playstation 2 : les premiers jeux, les dernières infos

Tu le croques, ça ?

Dino Crisis



TOKYO GAME CHAUD

tous les futurs hits Dreamcast dévoilés

FINAL FANTASY VIII

LA HUITIEME MERVEILLE DU MONDE

NINTENDO 64 LE TOP DE LA PLATE-FORME

CONSOLES + NOVEMBRE 99 NUMERO 84 JET FORCE GEMINI - TOMB RAIDER 4 - PLAYSTATION 2
N° 84 NOVEMBRE 1999. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1090 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8669.

T 6745 - 94 - 35,00 F

SQUARESOFT

FINAL FANTASY VIII

En réchapperez-vous un jour ?

www.square-europe.com

PlayStation

www.playstation.tm.fr

Tous droits réservés et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Int.

© 1999 Square Co.,Ltd. Tous droits réservés. FINAL FANTASY. SQUARESOFT. et le logo SQUARESOFT. sont des marques déposées de Square Co.,Ltd.

MO

Q

D

Plus forts
C'est la p
obtenir d
évidemm
de sa cat
une référ
Un tel jeu
absolume
de votre l

Les fa
pouvoir

P. 148

TEST

Pour qu'il
officiels et
signale l'o
Unis. Nous
textes et d
même si d
voix en an
jeu ne cor
attribuées
catégories
s'efforce d
tendance
qui obtien
quoique p

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

En ce doux mois de novembre, Consoles+ vous propose un compte-rendu complet du dernier salon du Tokyo Game Show. Kagotani San, notre correspondant au Japon, s'est rendu sur place, malgré la pluie, les tornades, les tremblements de terre et les "incidents" nucléaires. Il faut dire qu'avec la présentation officielle de la Playstation 2 et ses nouveaux titres, ainsi que l'arrivée de dizaines de jeux Dreamcast, seul un sushi pas frais aurait pu empêcher notre ami Kago de s'y rendre ! D'un autre côté, en France, c'est la sortie de Final Fantasy VIII qui occupe le devant de la scène. La Nintendo 64, quant à elle, se dote de superbes jeux de plates-formes : Rayman 2, Jet Force Gemini, Donkey Kong 64... La bataille de Noël s'annonce chaude, très chaude !

Plus forts que tout : les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il constitue une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or CONSOLES+

P. 146

World Driver Championship
Il arrive enfin en version officielle sur Nintendo 64. Démarrage sur les chapeaux de roues !

Tarzan
Les fans de bananes et de Walt Disney vont pouvoir pousser leur fameux cri sur Playstation.

P. 148

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les tests officiels et les tests de jeux import, un drapeau vous signale l'origine du titre : France, Japon ou Etats-Unis. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix (quand il y en a) : un jeu japonais, même si c'est rare, peut contenir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées (bruitages, musique, jouabilité et autres catégories). Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui avaient tendance à dépasser trop souvent les 90%. Un jeu qui obtient la note de 80% est donc un bon jeu... quoique puissent en penser certains distributeurs !

LE TOP/FLOP

Grand retour du Top/Flop dans Consoles+ ! Après de longues années passées au placard, il est bon de retrouver cette rubrique qui nous plaît tant. Mais cette fois-ci, c'est à vous, amis lecteurs, de jouer : nous avons besoin de vous pour établir le classement de vos cinq jeux préférés (Top), des cinq jeux que vous attendez le plus (Most Wanted) et, bien évidemment, des cinq jeux que vous aimez le moins (Flop). Foncez vite dans les News ! Pour nous faire parvenir votre classement, allumez votre Minitel et tapez le 3615 TCPLUS (2,23 F/min.).

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 89%, et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention.
Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classé parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper !

Mégahit CONSOLES+

Ça bouge sur le front de la guerre des consoles !
Plus le voile se lève sur la Playstation 2, plus on est impatients de la voir arriver. En revanche, il est encore trop tôt pour se faire une idée précise sur les premiers jeux. Ceux présentés à Tokyo, le mois dernier, étaient encore en début de développement (moins de 30%). Mais les capacités de la machine sont indiscutables, et l'on devrait se prendre une claque lors de sa sortie, au mois de mars (au Japon, bien sûr !).
Quant à la Dreamcast, elle se porte bien, merci. Le lancement aux USA a dépassé les espérances de Sega : plus de 400 000 consoles vendues en 6 jours, c'est un record ! Si ce triomphe se confirme dans les prochains mois, Sega aura réussi son pari, car un succès aux States se répercute obligatoirement dans le reste du monde.
Il est clair que la sortie du superbe Soulcalibur n'est pas étrangère à ce triomphe. A ce propos, il est amusant de constater que Namco, qui n'était qu'un éditeur de second plan à l'époque des 16 bits, fait désormais le bonheur des nouvelles consoles. Le lancement réussi de la Playstation lui doit beaucoup (Ridge Racer et Tekken) et, maintenant, c'est au tour de la Dreamcast. C'est bien joué, et l'on peut se demander si Namco fera de même pour la Dolphin...
En ce qui concerne cette dernière, Nintendo s'est fait discret depuis son annonce à l'E3. Mais il n'y a pas lieu de s'inquiéter, l'enfant se porte bien. Nintendo a fait le choix de dévoiler la Dolphin le plus tard possible, par crainte d'être copié par la concurrence. C'est peut-être de la parano, mais il faut bien reconnaître que cela s'est déjà produit dans le passé. Souvenez-vous de la croix directionnelle, du pad analogique, du Kit Vibration et de quelques autres trouvailles qui ont fait école depuis.

Alain Huyghues-Lacour

SOMMAIRE

JEUX EN NOVEMBRE, NOËL EN DÉCEMBRE

PREVIEWS

A6 ..... PS2 25
Armored Core 2 ..... PS2 22
Bio Hazard Gun Survivor ..... PS 42
Bouncer PS2 20
Crazy Taxi ..... DC 44
Dark Cloud PS2 16
Densha de Go PS2 25
Donkey Kong 64 ..... N64 68
Drum Mania PS2 25
Earthworm Jim 3D N64 64
Eternal Ring ..... DC 18
F1 World Grand Prix ..... DC 63
Fighting Force 2 ..... PS/DC 66
GP 500 ..... PS2 13
Gradius III & IV PS2 25
Gran Turismo 2000 ..... PS2 24
Legend of Dragoon ..... PS 36
Les 24 heures du Mans ..... PS 72
Looney Tunes Space Race N64 76
Munch Odyssee PS2 66
Music 2000 ..... PS 76
NBA live 2000 ..... PS/N64 62
New Ridge Racer PS2 13
Onimusha PS2 11
Outtrigger ..... Arcade 48
Parasite Eve 2 ..... PS 32
Phantasy Star Online ..... DC 52
Ready 2 Rumble PS/N64 63
Ridge Racer 64 ..... N64 83
Runabout 2 ..... PS 40
SNK vs Capcom ..... DC 27
Snow Surfers ..... DC 62
Soul Fighter ..... DC 82
Space Channel 5 ..... DC 46
Spawn 2 ..... Arcade 50
Sprockets N64 77
Street Fighter EX3 ..... PS2 14
Stupid Invaders ..... DC 76
Super Runabout ..... DC 38
Tales of Eternia ..... PS 30
Tekken Tournament Tag PS2 12
Thrasher : Skate and Destroy ..... PS 77
Tomb Raider - La Révélation finale ..... PS 72
Vigilante 8 Second Offense N64/PS/DC 63
World Soccer 2000 ..... PS2 25

TESTS

En violet, les Mégahits.
En jaune, les Consoles+ d'or.

ALL STAR TENNIS ..... GAME BOY COULEUR 170
BLACK MATRIX AD ..... PS 156
CENTIPEDE ..... PS 170
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS ..... PS 114
CHESSMASTER 2 ..... PS 168
CLIMAX LANDERS ..... DC 138
DEMOLITION RACER ..... PS 150
DINO CRISIS ..... PS 124
DREAMSTORY ..... PS 134
FINAL FANTASY VIII ..... PS 88
GEX 3 DEEP COVER GECKO N64 128
HELL NIGHT ..... PS 164
HOT WHEELS ..... PS 130
HOUSE OF THE DEAD 2 ..... DC 108
HUGO 2 ..... PS 168
HYDRO THUNDER ..... DC 96
JET FORCE GEMINI N64 98
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 ..... DC 160
Ki GRAND PRIX 99 ..... PS 162
KO KINGS 2000 ..... N64 136
LE MONDE DES BLEUS ..... PS 132
MACROSS VF-X2 ..... PS 154
MADDEN NFL, NHL ET FIFA 2000 ..... GAME BOY COLOR 170
MARVEL VS CAPCOM ..... DC 144
MORTAL KOMBAT GOLD ..... DC 170
MULAN ..... PS 168
NHL 2000 ..... PS 170
NO FEAR DOWNHILL ..... PS 168
PAC-MAN WORLD ..... PS 142
POKÉMON ..... GB 158
PONG ..... PS 127
QUAKE 2 ..... PS 102
RAYMAN 2 ..... N64 116
RESIDENT EVIL 3 ..... PS 104
ROMIN BLADE ..... PS 94
SPYRO 2 GATEWAY TO GLIMMER ..... PS 110
STAR WARS EPISODE I - LA MENACE FANTOME ..... PS 120
TARZAN ..... PS 148
THE NEXT TETRIS ..... PS 151
WCW MAYHEM ..... PS 168
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP N64 146
WORMS ARMAGEDDON ..... PS 119

Climax Landers
Attendu depuis plus d'un an, le premier jeu d'aventure 3D sur Dreamcast est enfin disponible en import. Test vérité.

Resident Evil 3
Les morts-vivants sont de retour sur Playstation. 10 litres au sang, mais à consommer sans modération.

CONCOURS D'AUTOMNE
428 gagnants ! ! !

Lire Consoles+ en novembre, c'est comme faire ses courses chez Auchan le samedi : on arrive le Caddy vide et on repart le coffre plein. Ce mois-ci, donc, à gagner dans Consoles+ : 10 Playstation, 20 jeux Playstation au choix, 10 jeux Dino Crisis, 2 packs collectors Final Fantasy VIII, 14 cartes-mémoire couleur Playstation, 30 Graphic Kit Playstation, 50 Memo Kit Playstation, 126 figurines Final Fantasy VIII, 40 figurines Star Wars, 20 sacs Dino Crisis, 40 tee-shirts Dino Crisis, 30 bobs Dino Crisis et 30 tee-shirts Final Fantasy VIII, que, même Gia, elle n'en a pas. Tu le crois, ça ?

JAPON 9

Le Tokyo Game Show comme si vous y étiez ! Dreamcast, Playstation 2, Nintendo 64, Neo Geo Pocket Color, Wonderswan... Toute l'actualité des jeux vidéo en direct du Japon.

NEWS 57

Noël approche, et ça se sent ! Entre le nouveau Tomb Raider (PS), Donkey Kong 64 (N64) et Soul Fighter (DC), on ne sait plus où donner de la tête. Une bonne décoction de News et le tour est joué.

TESTS 87

Final Fantasy VIII, Rayman 2, Jet Force Gemini, Resident Evil 3, Dino Crisis, La Menace fantôme... Playstation, Nintendo 64, Dreamcast, sport, plates-formes, RPG, un café et l'addition... Il y en a pour tout le monde et pour tous les goûts.

TIPS

Switch, le
capable a
doigts et
le meilleu
chaque m
Chanmaill

ARCA

En voiture
Challenge

PETI

A moins d'
Yvette Hor
Les petites

Ce numéro

REMERCIEMENTS : ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE, VIDEO STORY, MetaCreations pour ses logiciels de création graphique (Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3), ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Riri), Danièle (Fifi) et David (Loulou). Enfin, un grand merci à Fire International et à Société Web.

Couverture © Square 1999.

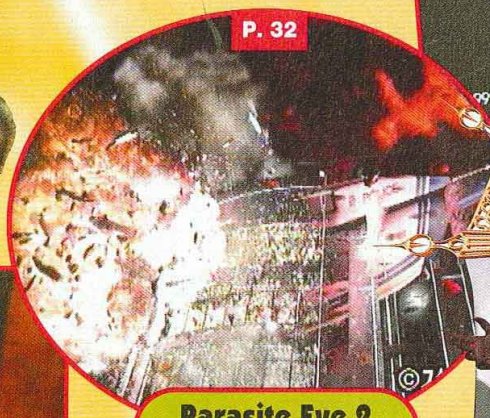
SOMMAIRE

Dino Crisis
Pas besoin d'avoir son diplôme d'Aucus pour jouer à Dino Crisis. Une Playstation et un peu de sang-froid suffisent !

P. 124

Gran Turismo 2000
Derniers réglages à l'atelier avant de débouler sur Playstation 2.

P. 24



P. 32

Parasite Eve 2
Les noms de jeu sont parfois trompeurs : Parasite Eve n'a rien à voir avec un quelconque morpion, et pourtant quand on y joue, ça démange à fond !

Final Fantasy VIII
A peine le temps de se remettre du numéro VII que le VII arrive en version officielle. On le croit ça !

P. 88

TIPS **180**
Switch, le roi du vol plané, est capable avec une seule main, trois doigts et un œil poché de vous offrir le meilleur de lui-même comme chaque mois : cinq pages de tips. Chanmaille !

ARCADE **186**
En voiture, Simone ! Ferrari F355 Challenge (Sega) et Thrill Drive (Konami) vont vous retourner l'estomac. Cadeau bonux : Beatmania et Dance Dance Revolution enfin dans les salles françaises.

TROMBINOSCOPE **194**
On embauche chez Consoles+. Vous le croyez, ça ? Comment décrocher facilement un boulot bien payé, où personne ne vient vous embêter... Mode d'emploi ! L'agenda du DRH.

PETITES ANNONCES
A moins d'avoir passé les cinq dernières années dans un salon de coiffure avec Yvette Horner, vous aurez remarqué que les PA ne sont plus puliées dans Consoles+. Les petites annonces sont diffusées uniquement sur Minitel 3615 TCPLUS (2,23 F/min).

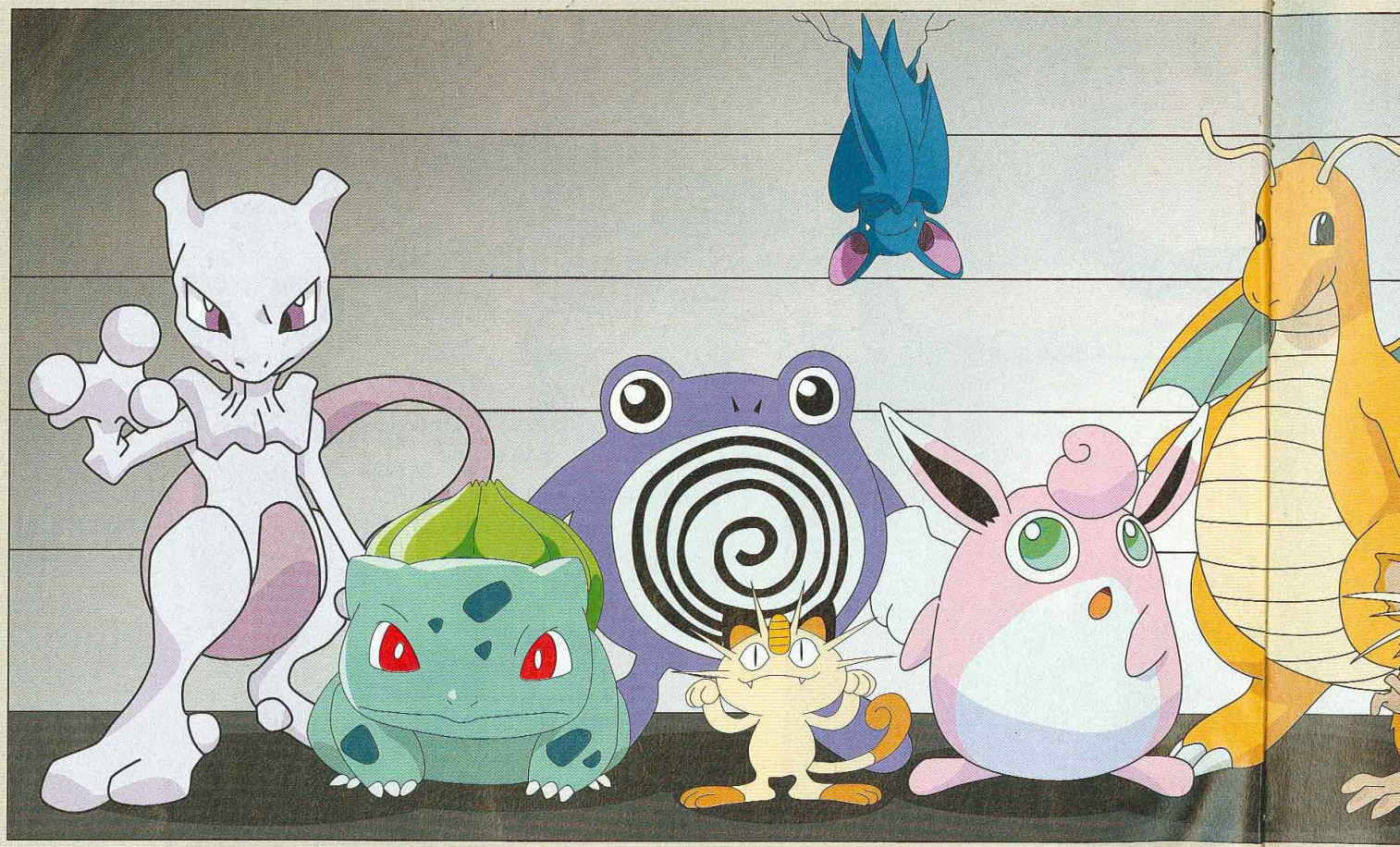
Ce numéro comporte un encart IBase de douze pages non folioté.

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, un type qui mange ses Twix à la paille depuis qu'il s'est vautré le menton en rollers, s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Il répondra en direct ou sous 24 h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS (2,23 F/min), vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédac, la nouvelle barbichette du Panda, ainsi que des news récentes. C'est pas d'la balle, ça. Yeah, shake it baby !

AVIS DE RECHERCHE

150 POKÉMON ONT ENVAHI LE TERRITOIRE. RECONNAISSEZ-VOUS L'UN D'ENTRE EUX ?



Pokémon™ © 1995 - 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo

GAME BOY™

TOUTES LES INFOS SUR POKÉMON AU **08 36 68 77 55** (2,23 F LA MINUTE)

LES SECRETS DES PLUS GRANDS
www.nintendo.fr
ENTRAINEURS SONT SUR

Pokémon™ Attrapez-les tous!™

ATTRAPEZ-LES
TOUS SUR VOTRE GAME BOY

Nintendo®

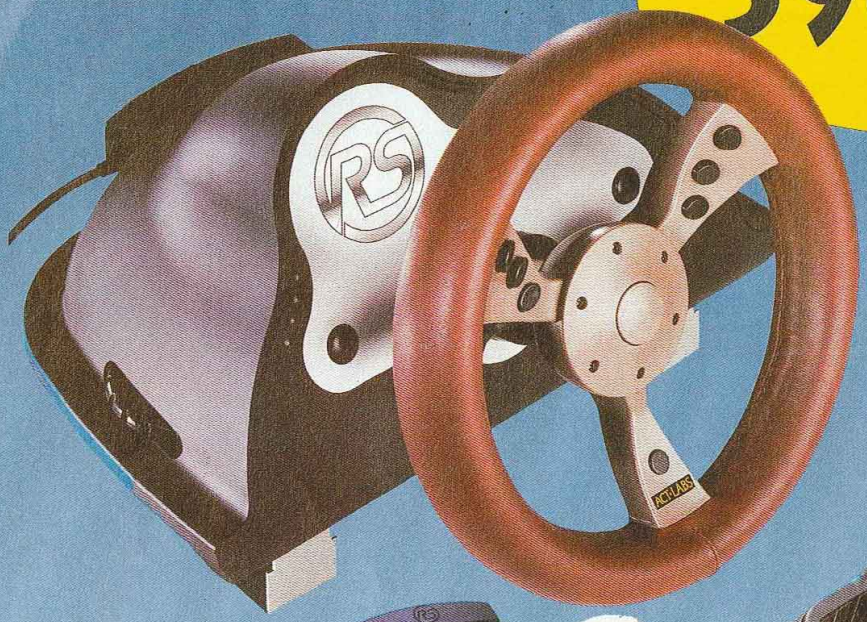
ACT·LABS

Cybertoys
Le multimédia pour tous !

TOYS"R"US

LA VICTOIRE A UN PRIX

590 FRS



1 CARTOUCHE FOURNIE.

*PERMET DE JOUER SUR DIFFÉRENTS SUPPORTS: PC, PLAYSTATION™, ET NINTENDO 64™, GRÂCE À SON SYSTÈME DE CARTOUCHE
*TECHNOLOGIE EXCLUSIVE RS ENGINE

*RETOUR DE FORCE TECHNOLOGIE I-FORCE POUR LA VERSION PC I FORCE À 990 FRS.
*BOUTONS PROGRAMMABLES
*RAYON DE BRAQUAGE DE 270°
*VOLANT FAÇON CUIR
*MICRO SWITCH
*ANALOGIQUE ET NUMERIQUE
*1 CARTOUCHE FOURNIE

DISPONIBLE DANS NOS MAGASINS

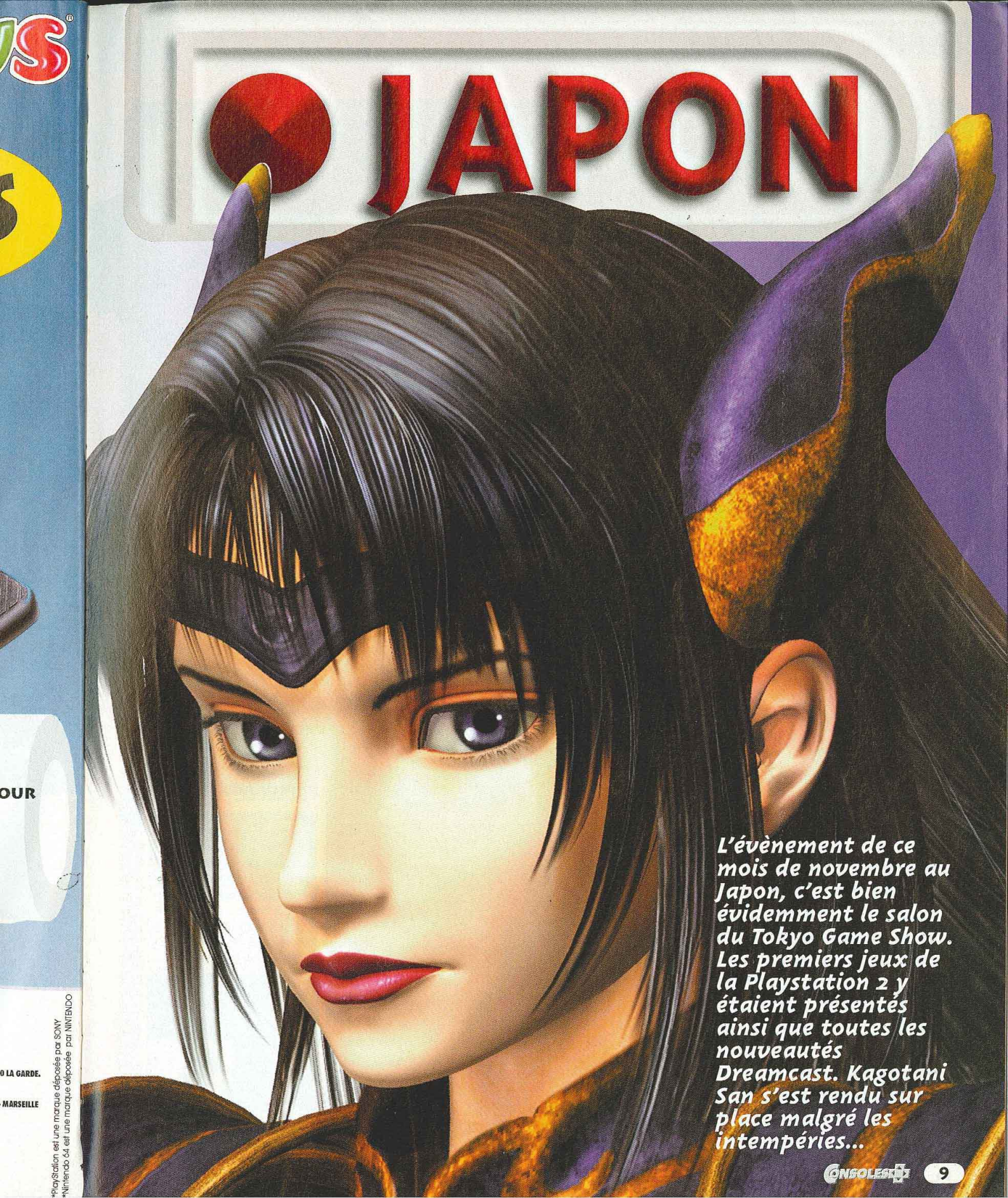
TOYS"R"US

Cybertoys
Le multimédia pour tous !

*VELIZI - Centre commercial Vélizy 2 Avenue de l' Europe 78140 VELIZY.
*PARINOR - Centre commercial Parinor Le Haut de Galy 93606 ALUNAY S/S BOIS cedex.
*BORDEAUX - Quatier du Lac Avenue des 40 Journaux 33080 BORDEAUX cedex.
*PLAISIR - 167 Avenue Henri Barbusse 78370 PLAISIR.
*DIJON - Avenue de Langres Les quartiers de Pouilly Centre commercial de la Toison d'Or 21000 DIJON
*NANTES - 7 rue Mandés-France 44230 ST SEBASTIEN S/LOIRE.
*ERAGNY - Commercial Art de Vivre 95610 ERAGNY SUR OISE.
*VILLABE - Route de Villoison Centre commercial Villabé A6 Villabé 91813 CORBEIL Ess. Cedex.
*TOURS - Centre commercial Les Atlantes 37700 ST PIERRE DES CORPS.
*LA DEFENSE - Centre commercial Les 4 Temps casier N°104 92092 PARIS La Défense.
*ENGLOS - Z.I. D' Englos 59320 SEQUEDIN.
*ORMESSON - 1 Avenue de l' Hippodrome 94510 LA QUEUE EN BRIE.
*SAINT BRICE - 12 rue Robert Schuman ZAE des Perruches 95350 ST BRICE S/S FORET.
*LA ROCHELLE - ZAC Beaulieu R.N. 22 17138 PUILBOREAU.
*LE MANS - Z.A. Nord 22/24 Avenue des Frères Renault 72650 LA CHAPELLE ST AUBIN.
*BELLE EPINE - 2 Rue des Alouettes 94320 THIAIS.
*PAU - Zone commerciale de Lescar Espace Rond Point du Bilàa 64230 LESCAR.
*LE HAVRE - Centre commercial La Lézarde 76290 MONTIVILLIERS.
*ORGEVAL - RN 13 - 1112 Route des 40 SOUS 78630 ORGEVAL.
*CALAIS Centre commercial Europe B.P. 237 62901 COQUELLES cedex.
*CAEN - Centre commercial régional Mondeville 2 entrée Nord 14124 MONDEVILLE cedex.
*BAYONNE - 83 boulevard du Maréchal Soult 64100 BAYONNE.
*ROUEN - ZAC du Clos aux Antens 76410 TOURVILLE-LA-RIVIERE.
*TOULON - Centre commercial Grand Var 91 Avenue André Lurcat ZAC Plus Grand Var Est 83130 LA GARDE.
*AVIGNON - Centre commercial Avignon Nord 84700 SORGUES.
*VITROLLES - ZAC du Griffon rue de la Bastide Blanche 13127 VITROLLES.
*LA VALENTINE - Centre commercial Grand V - ZAC de la Valentine campagne la Forbine 13926 MARSEILLE cedex 11.
*LYON BRON - 11 rue Paul Langevin 69500 BRON.
*MONTPELLIER - Centre commercial Grand Sud 34970 LATTES.
*NICE - Forum Lingostière 06200 NICE.
*TOULOUSE - 3 Avenue des Palanques 31120 PORTET SUR GARONNE.

PlayStation est une marque déposée par SONY
Nintendo 64 est une marque déposée par NINTENDO

JAPON



L'évènement de ce mois de novembre au Japon, c'est bien évidemment le salon du Tokyo Game Show. Les premiers jeux de la Playstation 2 y étaient présentés ainsi que toutes les nouveautés Dreamcast. Kagotani San s'est rendu sur place malgré les intempéries...

*PlayStation est une marque déposée par SONY
*Nintendo 64 est une marque déposée par NINTENDO

La Playstation 2 à l'assaut du PC

La voilà donc enfin, la fameuse Playstation 2... SCEI l'a officiellement présentée le 13 septembre dernier, dans une petite salle où toute la presse asiatique s'était réunie pour la répétition avant la grande soirée qui rassemblait les développeurs et les média internationaux à 19 h, le même jour... Consoles+ y était.

Par Kagotani San

Sony avait annoncé son intention de proposer l'équivalent d'une station d'imagerie de synthèse SGI. Même le design rappelle celui d'une Indy : il se veut plus adulte et susceptible de prendre place dans un environnement audio-vidéo ou informatique. Fini l'aspect jouet, donc. Dommage que les socles soient vendus à part pour la version couchée.

Plus adulte

Le chargement par tiroir va dans le sens d'une cible adulte. Jusqu'ici, aucun constructeur de consoles ne l'avaient pas retenu, car trop fragile dans les mains d'enfants.
L'absence de modem illustre la bataille livrée dans le domaine des réseaux par Sony, qui inspire à devenir un grand câblo-opérateur pour faciliter la diffusion en ligne de ses produits audio et vidéo, sans parler de ses services financiers et des télécommunications. Il faudra donc attendre 2001 ou 2002 pour connecter sa PS2. Le port PCMCIA sera là pour accueillir une carte Ethernet.
Le son DTS et AC3 est un grand progrès mais, pour en bénéficier, il faudra s'équiper d'enceintes en conséquence.
Côté performances, on n'a pas été déçu et tous les jeux présentés tournaient en soixante images par seconde (contrairement à la Dreamcast), malgré un nombre de polygones souvent très important, sans parler des effets spéciaux en temps réel !
A noter à ce stade que la qualité des titres prévus semblait assez inégale. La majorité des jeux en démo reposaient encore sur des corps de programmes PS. Toutefois, l'offre apparaît dès le départ très équilibrée, avec un maximum de genres représentés.

USB, VAIO, etc.

La manette vire au tout analogique. De source interne, on attend le pad de la Dolphin, développé par Miyamoto, pour lui piquer ses bonnes idées. On sait que les manettes USB de Microsoft pourraient être adaptées par le biais de drivers. L'aspect ordinateur de la console est renforcé par la sortie, courant 2000, d'un disque dur. Le clavier et la souris (VAIO) seraient adaptés... Le Fireware (merci Apple !) doit établir une compatibilité totale avec le reste de la gamme des produits Sony. Une démarche initiée avec feue la M2.
Sony n'a plus rien à prouver dans le monde du jeu vidéo et veut étendre son domaine au multimédia et à la micro-informatique familiale. DVD, Internet, réseau câblé, jeux, multimédia, tout a été réuni pour réussir là où Matsushita et d'autres ont échoué.
De leur côté, Nintendo et Sega restent concentrés sur le jeu vidéo, tout en laissant la porte ouverte à Internet et au DVD (qui peine à s'imposer au Japon).
Quant à Microsoft et Intel, leur réponse ne s'est pas fait attendre, avec une console prévue fin 2000.
SCEI ouvrira le bal avec 1 million d'unités commercialisées dès les deux premiers jours ! Sortie de la bête : le 4 mars 2000 (au calendrier impérial nippon, cela donne 1234 (4 mars 12, ère Heisei) !

COQUILLE

Une erreur s'est glissée lors de la seconde présentation sur un des écrans géants : Dual Shock était orthographié "Dulale Shock". Or, prononcé à la japonaise, cela donne quelque chose comme "Dural Shock" ! Sega en rigole encore, mais sur le coup, ça a fait désordre...

Onimusha

Anciennement prévu sur PS, ce projet de Capcom se retrouve tout naturellement sur la PS2. L'éditeur avait lancé Bio Hazard (Resident Evil) sur PS et entend bien conserver sa place de maître du genre sur PS2. Présenté sous la forme d'un film d'introduction, dit en 3D temps réel, Onimusha nous livre un visuel incroyable. Limitée par la taille réduite de la Ram de la PS, et pas du tout satisfaite par la qualité visuelle de la première mouture, l'équipe en charge du développement a décidé de porter ce titre sur la PS2, d'autant que l'opération se fait apparemment avec un minimum d'effort. Mieux, la puissance de la machine a ouvert de nouvelles possibilités, comme une meilleure gestion des angles de caméra et l'adjonction d'effets dynamiques, comme dans Code Veronica où, justement, la caméra suit le personnage. Néanmoins, il a fallu se concentrer sur les graphismes pour être à la hauteur du potentiel de la PS2. Le résultat laisse perplexe. Si le jeu est à l'image du film, alors oui, la PS2 va faire un malheur ! En attendant de vérifier ce point, voici ces quelques photos, pour vous faire une idée.

LA GUERRE

Les mises en scène sont tout simplement impressionnantes de vérité. Ici, la pluie tombe à grande eau sur le champ de bataille, la guerre fait rage. La boue, le sang et l'eau se mélangent. Le tonnerre, les cris des hommes et le bruit des sabres résonnent dans la vallée désolée.

La qualité des éclairages laisse rêveur.

Les insectes sont nos amis...

Un festival de textures !

PLAYSTATION2

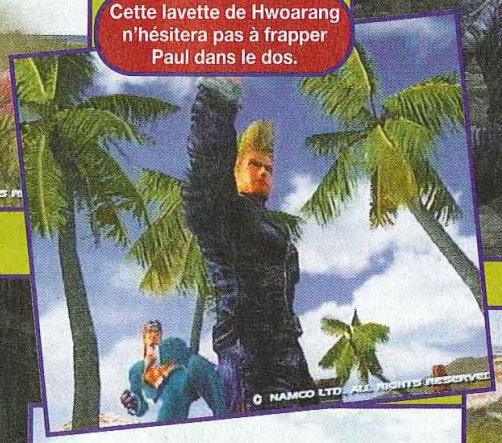
Capcom/Été oo

Tekken Tag Tournament

Donversion de la version System 12, Tekken Tag Tournament sur PS2 introduit une importante mise à jour technique. On découvre des décors d'une qualité impressionnante, avec notamment un niveau sur l'herbe. Entièrement modélisée et animée, elle procure une sensation de réalisme encore inédite. Il est enfin possible d'afficher plus de deux personnages ; on en trouve pas loin d'une dizaine par endroits. Les combinaisons offensives ou défensives en groupe s'en trouvent renforcées. Par contre, il faut noter que le corps du programme reste le même que celui de Tekken 2. L'aire de combat est représentée par un cercle au sol (qui se voit par moments) et les décors, mélange de 2D et de 3D, scrollent horizontalement. Interrogés sur ce TTT, une grande partie des observateurs trouvaient Soulcalibur plus beau et plus impressionnant. Apparemment, par manque de temps, la Tekken Team n'a pas été en mesure de refaire entièrement le jeu. Alors-peut être pour Tekken 4 ?

Quand l'adversaire tombe, la poussière se soulève.

Les coups favoris de chaque perso sont encore mieux animés.



Cette lavette de Hwoarang n'hésitera pas à frapper Paul dans le dos.

PLAYSTATION2

Namco/4 mars 00

Hwoarang le macho semble être la nouvelle tête de Turc de Jun.

Les coups portés sont tellement violents qu'on a mal pour la victime.

Dans ce décor, les herbes bougent de façon très réaliste.

New Ridge Racer

Tout comme TTT, New Ridge Racer se base sur le programme du volet précédent, R4 sur Playstation. L'équipe de développement a tout de même procédé à une refonte des graphismes. Les voitures offrent une esthétique très GT2000, mais les circuits ne sont pas aussi impressionnants. En fait, on croirait se trouver devant R4 mais en haute-résolution. Il est vrai que jusqu'au produit final, Namco va travailler d'arrache pied. Alors, on croise les doigts.

Admirez le rendu du ciel. Mais est-ce que les nuages bougeront ?

Les noms des voitures, comme la Galaga, sont familiers aux fans de la série.

Apparemment, on disposera aussi d'une vue arrière, en plus de la vue traditionnelle.

PLAYSTATION2

● Namco/Début oo

Le Replay tue Switch, qui en reste baba.

GP500

L'éditeur a choisi de transférer une très grande partie de son personnel sur le département consoles, laissant une faible structure en arcade. Un choix stratégiquen qui semble être dicté par des impératifs de survie.
Ce GP500 issu de l'arcade semble correct graphiquement comme l'était déjà l'original, malgré la faiblesse de sa carte (System 23). Autrement, force est de constater que les informations sont encore peu nombreuses.

Par rapport à la version arcade, un pas de géant a été franchi.

Un Ricard, sinon rien. Le jeu sera bourré de licences.

PLAYSTATION2

● Namco/Début oo

Les trois plus gros constructeurs de motos japonaises sont les partenaires officiels du jeu.

EX3 The Street Fighter

Commencée en arcade, la série des Street Fighter EX se poursuit sur PS2. Programmé par Arika pour le compte de Capcom, ce jeu est littéralement transfiguré par la puissance de la PS2 qui contraste avec la carte System 12 de l'arcade. Les personnages bénéficient d'une modélisation bien plus précise avec des textures très détaillées. L'amélioration vaut aussi pour les décors, même s'ils n'atteignent pas pour le moment des sommets.

PLAYSTATION 2

● Arika/4 mars 2000

D'une façon générale, à ce stade, EX3 reste en deçà du superbe Soulcalibur sur Dreamcast, ce qui ne l'empêche pas d'afficher 4 persos simultanément. A la manière d'un X-Men Vs SF (Capcom), il existe de multiples possibilités offensives et défensives de groupe. Arika a mis au point un mode permettant le jeu à 4 pour une bonne foire d'empoigne très proche du Smash Brothers (N64) de Nintendo. Un système de concentration d'énergie sous la forme d'une jauge violette permet apparemment de déclencher des super attaques. Les angles de caméra semble s'inspirer de Tekken avec des gros plans sur les prises. Enfin, la version finale devrait proposer une vingtaine de personnages.

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE S

Et une sur le carreau !

Pris entre deux feux !

Ça s'explique dur au centre !

Les persos sont très bien finis.

Blanka est moins impressionnant en 3D.

Double attaque spéciale !

Presque dix ans depuis SF2 sur SFC.

ATES DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MN)

Dark Cloud

Voici peut-être le projet le plus original de SCEI sur sa nouvelle console. Par de nombreux aspects, Dark Cloud rappelle Zelda sur N64. Certes, la différence graphique est plus que frappante, mais l'ambiance est très réussie et l'effet de l'eau en a cloué plus d'un ! On se déplace librement à 360 degrés (vive l'AC3 !) et il sera même possible de se mouvoir sur un tapis volant. Les différents moments de la journée semblent être pris en compte de manière très naturelle et les rencontres avec les personnages se déroulent classiquement, le contenu des dialogues étant affiché dans un cadre. Vu la capacité du DVD-Rom, on peut s'attendre à des dialogues parlés. La gestion des caméras n'est pas encore finalisée. A noter qu'iil y aura aussi une partie édition où l'on pourra construire son propre monde et s'y déplacer en temps réel. Comment cette option va-t-elle intervenir ? La chose n'a pas encore été dévoilée. Vivement une version jouable !

Pour l'instant, on ne sait pas trop ce qu'il faut faire.

PLAYSTATION2

SCEI/oo

DARK CLOUD ジオラマRPG

ダークククラウド（仮）

Le monde de Dark Cloud sera très vaste.

La gestion des caméras n'est pas encore définitive.

Les rencontres se dérouleront très classiquement.

TAPIS VOLANT

On pourra bâtir son propre monde.

Quand on va jouer une finale au Stade de France devant 80 000 personnes, on a plutôt intérêt à prévoir une bonne tactique.

BDDP @ TBWA Le Monde des Bleus ©1999 Sony Computer Entertainment. Tous droits réservés. Développé et édité par Sony Computer Entertainment. "FIFPro" est une marque déposée de l'International Association of Football Players Union. © FFF FFP.

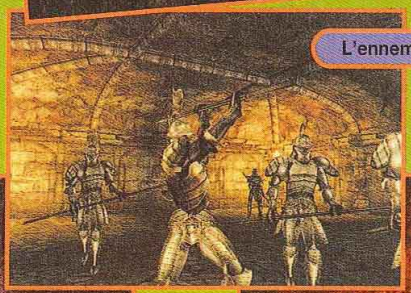
Grande finale du concours par équipe "Le Monde des Bleus" le 23 février 1999 sur la pelouse du Stade de France en ouverture du match France-Pologne. Concours avec obligation d'achat. Pour de plus amples renseignements www.playstation.tm.fr.

Eternal Ring

Des décors tristounets...

Successeur de la série King's Field, Eternal Ring fait le grand saut comme son frère Armored Core sur la PS2 de Sony. Pour le moment, difficile de porter un jugement, car le jeu est trop peu avancé. Il avait été déjà dévoilé via une démo rudimentaire lors de l'annonce de la PS2 en début d'année. Le programme reprend les grandes lignes de ses aînés sur PS. Le visuel profite de la puissance de la machine : haute-résolution et complexité de la modélisation. Cependant, les graphismes ne sont pas très riches en détails pour le moment. On y voit des souterrains exploitant systématiquement une même texture. Rien à voir avec le Bouncer de Square... Même chose pour l'eau, odoyante dans Dark Cloud et trop épaisse dans Eternal Ring. Pareil pour le dragon, inférieur à celui de Phantasy Star Online (Sega) à un stade de développement identique. Ce défaut valait déjà sur PS, mais il était dû aux capacités limitées de la machine. Autrement, la gestion de la lumière est excellente, la lueur des torches se reflètant sur les armures et les murs de manière réaliste. Il ne reste qu'à attendre une version plus avancée pour apprécier les progrès et pouvoir juger de la jouabilité et de l'intérêt du scénario.

Ça va chauffer pour votre matricule.



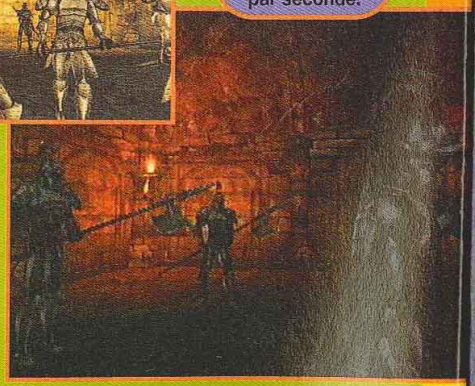
L'ennemi attaque en nombre.

L'animation est en 60 images par seconde.

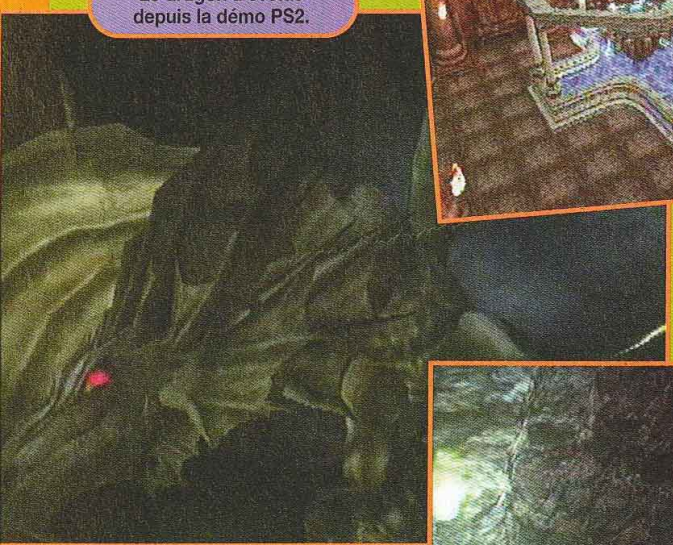
PLAYSTATION 2

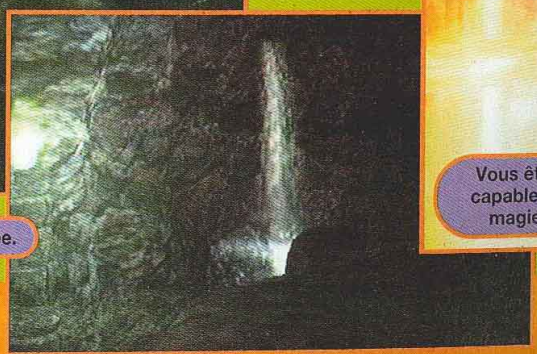
From Soft./oo

Une fée se libère d'un cristal.



Le dragon a évolué depuis la démo PS2.





La lumière est très bien gérée.

Vous êtes capable de magie.

HYBRID HEAVEN™ est une marque déposée de KONAMI CO., LTD. ©1999 KONAMI. KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA Co., LTD. Tous Droits Réservés
Nintendo et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

HYBRID HEAVEN™
APOCALYPSE + STOP + SCIENCE-FICTION + STOP + ACTION + STOP + AVENTURE + STOP + 3D + STOP + MODE SPECIAL DE COMBAT A DEUX .....
www.konami-europe.com
Hot Line 08 36 68 16 15*
3615 KONAMI*
2,23F/Mn
Public Adulte DECONSEILLE aux moins de 16 ans
NINTENDO 64
KONAMI
HYBRID HEAVEN™ est une marque déposée de KONAMI Co., LTD. ©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA Co., LTD. Tous Droits Réservés.
Nintendo et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

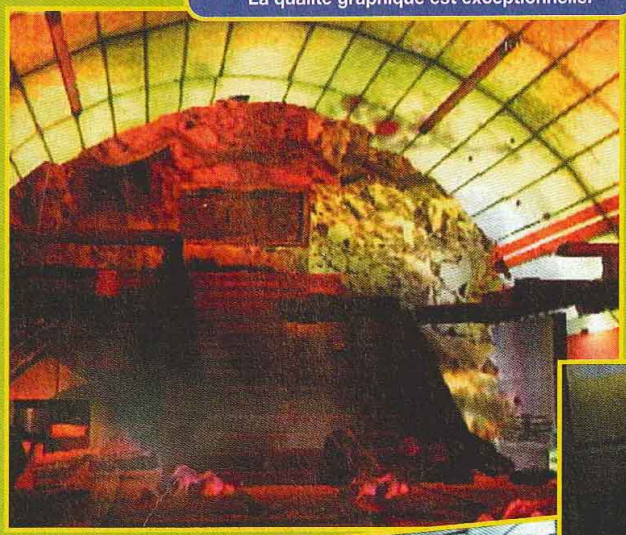
Bouncer

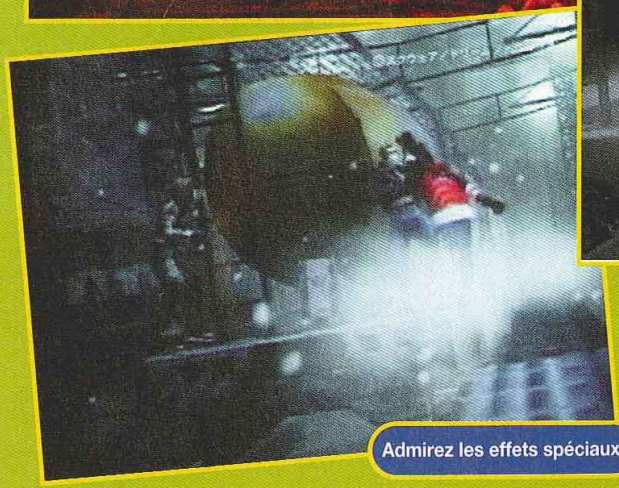
Bouncer est le premier des sept titres PS2 en préparation chez Square. Nous n'avons pu en voir qu'un film en 3D temps réel, mais quelques infos sont déjà disponibles.
Le joueur est à la tête d'un groupe de trois personnages confrontés à une sorte de gang terroriste. On se déplace dans des décors 3D de manière apparemment libre, et l'on se bat comme dans Spike Out (Sega). Les coups et leurs animations sont tirés de Tobal. Le niveau graphique est très élevé, avec de nombreux effets spéciaux : feu, explosions, brouillard, lumière, eau...
On ne peut pas encore se prononcer sur la jouabilité. En fait, on se demande comment la caméra sera gérée. A noter une séquence qui reproduit visuellement l'effet spécial de "Matrix" où certaines actions subissent une rotation de 360 degrés en étant figées. Certes, c'est beaucoup moins difficile à reproduire dans un jeu vidéo ! La plus belle démo à ce jour sur PS2, avec Onimusha.

PLAYSTATION2

● Square/oo

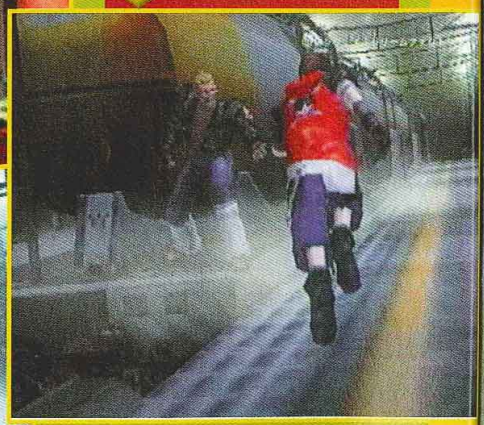
La qualité graphique est exceptionnelle.





Admirez les effets spéciaux.

C'AURA ? C'AURA PAS ?



AMBIANCE MÉTRO...

On se bat comme dans Spike Out.

All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved.
© Rage Games Ltd. All rights reserved. Distribué par Infogrames. "PlayStation" and "PlayStation2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Entreprises Ltd. © Tony Franck.

PUB

Oubliez tout ce que vous avez vu.

Avec UEFA Striker, retrouvez

tout ce qui fait vibrer le football :

les plus grands clubs et sélections nationales,

les plus grands joueurs, les compétitions

les plus prestigieuses.

Dans UEFA Striker, découvrez

des caractéristiques uniques :

un mode entraînement

pour progresser et

un système de contrôle du ballon

à la précision inégalable.

UEFA ★★★ STRIKER

Les plus grands buts restent à marquer.

HOT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 30 20
Minitel 3615 infogrames

Dreamcast.

PlayStation

www.uefa-striker.com

Rage

INFOGRAMES

All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved.
© Rage Games Ltd. All rights reserved. Distribué par Infogrames. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Entreprises, Ltd. © Tony Franck.

Armored Core 2

PLAYSTATION2

From Soft/Été 00

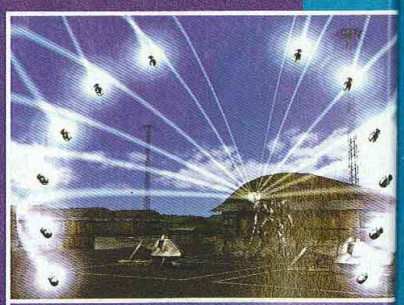
Armored Core est un shoot 3D à la Virtual On dans lequel des robots s'affrontent. Un genre dont les Japonais raffolent. Sur PS2, il est apparu pour le moment sous la forme d'un film en 3D temps réel, visant à donner l'ambiance du jeu et, surtout, à démontrer les capacités de la console. Il est difficile de ne pas le comparer à son grand frère "Frame Gride". En effet, à quelques petits détails près, les robots sont les mêmes, jusqu'aux textures. Les décors semblent plus touffus, avec de nombreux éléments en 3D (caisses, rochers, arbres, clôtures, voitures, hélicoptères...) destinés à renforcer le réalisme de l'environnement. Les effets spéciaux semblent mieux réussis, avec une très bonne gestion de la lumière : attaques, explosions... Des modes VS et Scénario seront certainement inclus et l'on pourra customiser sa machine pour l'améliorer. Certaines missions demanderont une configuration particulière du robot : blindage, poids, vitesse... On dispose de trois armes (fusil, missiles, canon) et de boosters pour s'élever dans les airs. A l'écran, ça en jette, mais le problème de la gestion de la caméra pour conserver constamment une bonne vue de l'action et de l'espace environnant se pose.
On attend le prochain PS2 Festival de février pour juger de la jouabilité.

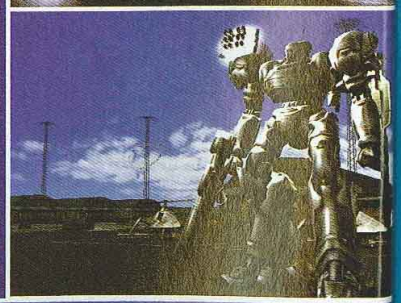
COCATÉRAC

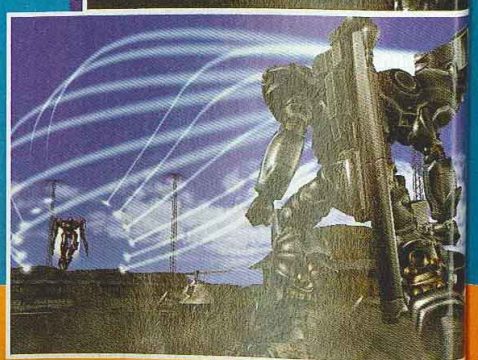
Missiles, canon, fusil...
Il y en aura pour tous les goûts.

MUCTITACHE

La PS2 permet de gérer douze missiles en vol !

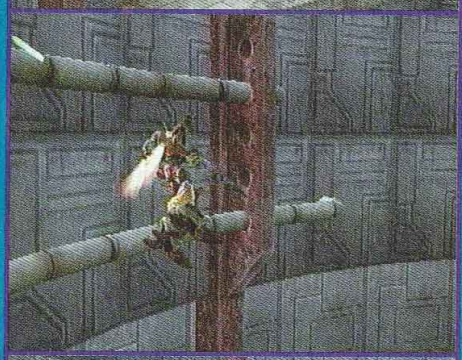






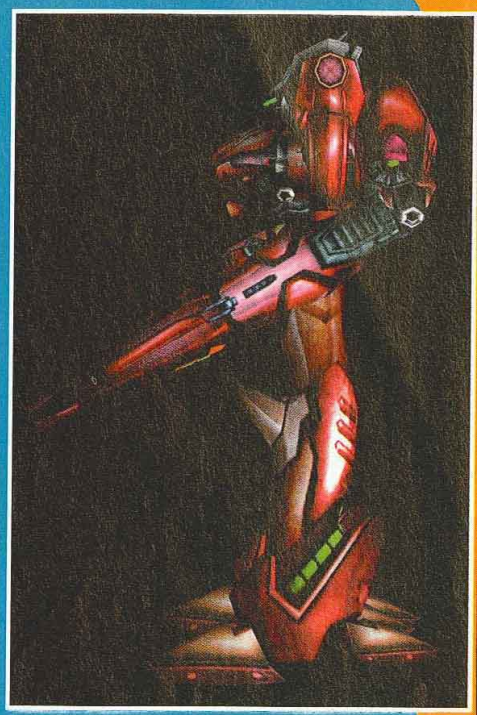
C'est le

画面は開発中のものです



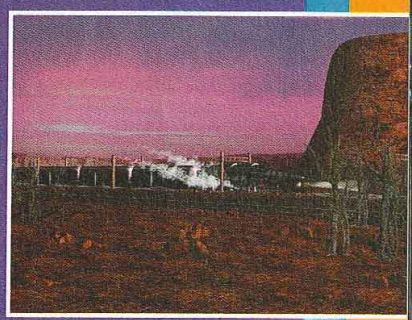
C'est la mode depuis Mario 64...

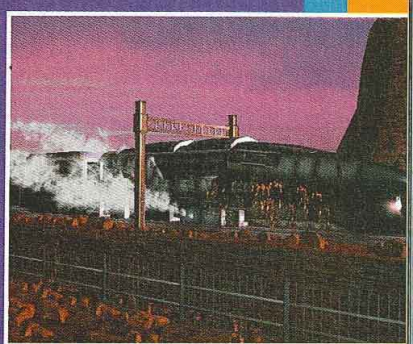
Ce stage est encore très dépouillé.

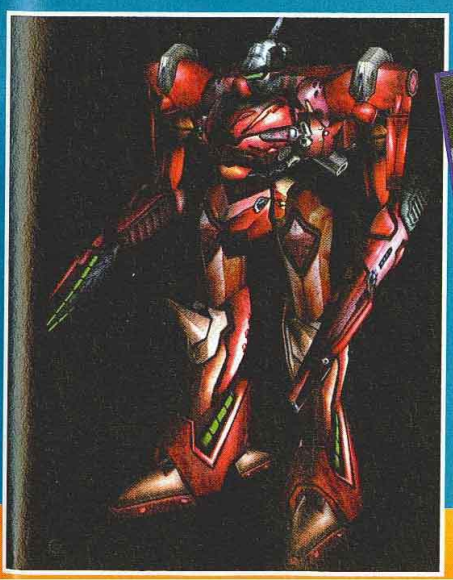


PRENEZ CE TRAIN

Un train arrive dans un superbe zoom.







Le booster compense la poussée du canon.

Gran Turismo 2000

Gran Turismo 2000 sortira en même temps que la PS2, le 4 mars prochain. Graphiquement, c'est un grand bond en avant. La gestion ultra réaliste de la lumière et certains effets spéciaux donnent une esthétique jamais vue sur console. Côté gameplay, le jeu reste fidèle aux versions précédentes. Certaines portions du circuit de GT2000 reprenant même trait pour trait celles de GT2. Rien n'a encore été dévoilé quant aux modes de jeu, mais ils devraient apporter de véritables innovations. En tout cas, GT2000 tourne déjà et plutôt bien. Pour preuve, il affichait près de cinq bolides en même temps, sans perte de qualité, et en 60 images par seconde !
A titre de comparaison, rappelons que Sega Rally 2 sur DC est en 30 images par seconde, avec, en moyenne, trois voitures sur un même écran... Ah, si, un défaut, tout de même : l'éclat métallique des voitures paraît parfois excessif en regard de la luminosité des décors, comme si on avait une voiture brillante dans un environnement mat. Mais là, c'est juste pour le plaisir de chipoter.

Ce circuit est le même qu'un des nocturnes de Gran Turismo sur PS.

Pas des voitures pour kékés !

Les ralentis sont toujours aussi soignés.

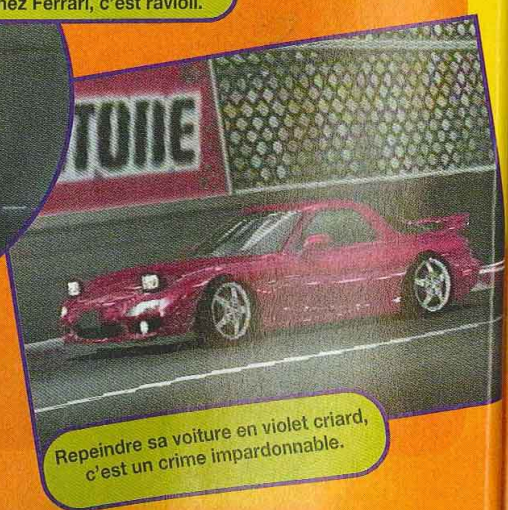
Des jeux de lumière à tout va, histoire de montrer les capacités de la PS2.

Chez Momo, c'est couscous. Chez Ferrari, c'est ravioli.

PLAYSTATION2

SCEI/4 mars 00

Un dérapage à faire fuire les coccinelles !



Repeindre sa voiture en violet criard, c'est un crime impardonnable.

Les hits de la PS2

Konami/Début oo

WORLD SOCCER 2000

Connue sous l'appellation ISS en Europe, la série débarque sur PS2 avec l'ambition de faire mieux que Virtua Striker 2000 (Sega). On connaît le talent de Konami sur consoles, mais il faut avouer que l'éditeur va se frotter à forte partie. En effet, Virtua Striker reste depuis sa sortie l'un des tout meilleurs titres arcade au Japon (toujours dans les trois premières places).

Konami/Début oo

GRADIUS III & IV

Konami a créé la surprise avec un Gradius en 3D qui s'annonce monstrueux. Certes ce n'est qu'un film pour le moment, mais on a hâte de découvrir cette légende dans sa livrée PS2 !

Taito/oo

DENSHA DE GO!

Véritable mine d'or pour Taito, Densha de Go! a été converti sur tous les formats (arcade, consoles et portables) en se créant une popularité immense dans l'Archipel. La PS2 ne pouvait y échapper. Le film présenté lors au Tokyo Game Show a laissé le grand public pantois, avec un rendu complètement réaliste. La nouvelle a même fait le tour des médias télévisés nippons. Encore un gros titre à destination du grand public.

Konami/Début oo

DRUMMANIA

Sorti juste après Guitar Freaks en arcade, DrumMania est prévu à son tour sur PS2. Konami lancera comme à son habitude une interface originale pour recréer les sensations de l'arcade (sans doute un tapis lumineux). La recette est bien connue depuis Beatmania. Le jeu n'exploite pas trop les capacités de la machine, mais ce n'est pas son but. Konami espère bien attirer le grand public. Une bonne affaire pour Sony au Japon.

Art Dink/4 mars

A6

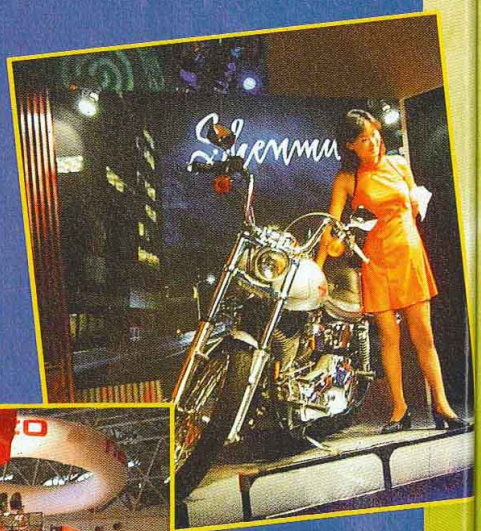
Connu sous le nom de A-Train, cette série autrefois populaire sur PC-98, a poursuivi sa carrière avec succès au début de la PS, mais il faut reconnaître qu'elle a perdu de sa superbe. Néanmoins, Art Dink nous livre un sixième volet riche en degrés de liberté, déplacements dans la ville, design des bâtiements, etc.

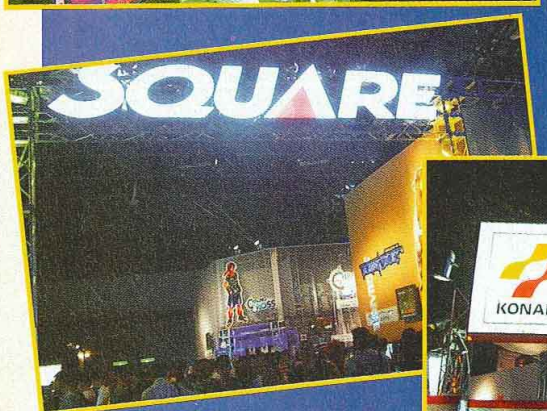
TOKYO GAME SHOW'99

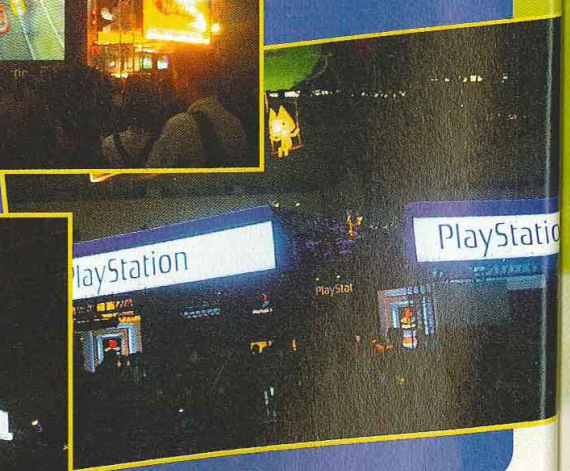
La Dreamcast s'installe

Ce devait être un salon Sony et ce le fut (voir l'ouverture de la rubrique). Pour la première fois, la confrontation tant attendue PS2/DC a eu lieu. De fait, beaucoup de joueurs n'ont pas vu de différences flagrantes entre les deux consoles...

Sega ne s'est pas croisé les bras et a fait très bonne figure en présentant de nouveaux titres en majorité originaux et destinés au grand public. Si Shenmue et D2 n'ont toujours pas convaincu, Crazy Taxi ou Space Channel 5 ont attiré nombre de joueurs, sans oublier Square et son Parasite Eve 2 sur Playstation. Pour le reste, ce salon transpirait la morosité, avec une diminution de plus de 10% du nombre des éditeurs présents. Pire, la fréquentation était en baisse, avec seulement 163 866 visiteurs sur trois jours. En fait, en enlevant les parties "goods", PC et Internet, le salon ne tenait plus que dans une seule des trois halles du TGS...
Certes, nous sommes dans une période de transition, et les éditeurs sont concentrés sur leurs projets Dreamcast et PS2, mais il est évident que la situation du marché se dégrade. Curieusement, il semble n'y avoir aucune conséquence aux Etats-Unis ni en Europe. Simple décalage dans le temps ou différence culturelle ?







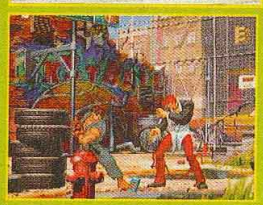
SNK vs Capcom

Annoncé, mais jamais dévoilé, SNK VS Capcom dans sa version combat fait une entrée fracassante. Présenté comme le titre ultime de la baston 2D, il devrait mettre enfin d'accord les fans des deux bords.

Annoncées pour la fin de l'année sans plus de précision, on devrait assister à une sortie simultanée des versions arcade et Dreamcast.
Un certain degré d'interactivité entre l'arcade et la console via le VM sera certainement de la partie. Les deux éditeurs travaillent de concert pour essayer d'unifier deux conceptions différentes du jeu de combat 2D. En effet, les coups doivent être aménagés pour maintenir l'équilibre entre les forces en présence. Graphiquement, la palette de couleurs et, surtout, la définition, ne sont pas les mêmes. Aussi, faut-il changer la taille des personnages (ceux de SNK en l'occurrence). Ensuite, le problème s'est posé pour les Combos. Capcom et SNK se sont mis d'accord sur la création d'un nouveau système d'ISM, afin de plaire aux fans des deux éditeurs, tout en rendant le jeu accessible au grand public. Ce qui n'est pas une mince affaire. Mais rassurez-vous, car à en croire les premiers écrans, la mission semble avoir été remplie – tout du moins pour la partie graphique. Quant à la maniabilité, il faudra bien évidemment l'essayer avant de se faire une opinion. Mais ce qui est sûr, c'est que Capcom et SNK ne sont pas des amateurs en la matière ; on peut donc s'attendre à un gros hit. Enfin, le jeu sera compatible avec la (ou les) version(s) Neo Geo Pocket Color. Dur dur, d'attendre jusqu'à Noël...

DÉCORS

Les décors sont ceux développés par les deux éditeurs au cours des différents volets. A noter celui tiré de Power Stone.



Les forces en présence seront-elles équilibrées ?

Quand Guile rencontre Mai, il ne peut plus se retenir

Les coups spéciaux sont accompagnés de nouveaux effets.

DREAMCAST

Capcom/Fin 99

Neo Geo Pocket Color
Plus petite, moins chère

Alors que la Wonderswan, la console portable de Bandai, remporte un franc succès, SNK se prépare à lancer, de manière mondiale, une nouvelle version de sa portable. Le roi de la baston 2D n'en délaisse pas pour autant la production de jeux : la preuve.

Pour contrer la Wonderswan de Bandai, SNK sort une nouvelle version de sa portable couleur (en 8 coloris), plus petite, plus légère, plus fine et surtout moins chère. Si les spécifications techniques restent identiques, la console passe de 8 900 yens à 6 800 (environ 400 F). Disponible fin 99, la connexion Internet se fera via les GSM (téléphones portables) et permettra d'accéder au Neo Geo Net, un ensemble de services couvrant le jeu en réseau, Internet, les téléchargements et le courrier électronique (e-mail). Mieux, il est question d'une Neo Geo (portable ?) 32 bits pour le début 2000.

SNK VS Capcom la version Fighting est impressionnante !

Unitron 2 est déjà là !

NEO GEO NET

SNK ne veut pas laisser Nintendo et Bandai prendre de l'avance sur le front du Net portable. Un gros marché en perspective : plus de 50 millions de Nippons utilisent l'e-mail de manière quotidienne.

SNK contre-attaque !

Faselei, pour les maniaques de robots.

Dark Arms Beast Buster, un jeu d'action d'un très bon niveau graphique !

BLUE STINGER

L'AVENTURE ET L'ACTION SUR DREAMCAST

REFLEXION FATE

Une grande rasade de bazookas

Une pincée d'extra-terrestres

Une bonne dose de dinosaures

Un zeste de mutation

Qui osera goûter à ce cocktail tropical ?

Dreamcast.

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/mn.

ACTIVISION

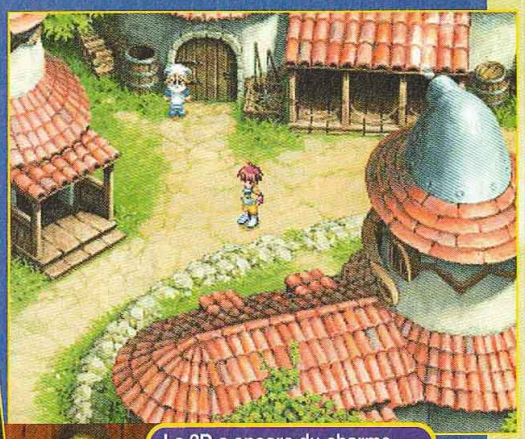
ATVI - ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil - www.activision.com

Sega, Dreamcast, Blue Stinger et Visual Memory sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Visual Memory vendu séparément.
Publié et distribué par Activision, Inc. Activision est une marque déposée de Activision, Inc.

Tales of Eternia

Troisième volet de la célèbre saga, Tales of Eternia reprend les principes de ses grands frères, à savoir les combats en temps réel et le système de gestion des items.

Certains lieux cachent des secrets.



La 2D a encore du charme...

A la peine sur le front de l'arcade, Namco a lancé sur Playstation de nombreux titres souvent originaux. La série des Tales en fait partie. Elle avait débuté sur Super Famicom mais a pris sa pleine mesure sur la machine de Sony et représente l'une des plus grosses réussites de l'éditeur sur cette plate-forme. Ce troisième épisode devrait toutefois être le dernier à sortir sur PS, en attendant sa venue éventuelle sur PS2.

De peur d'effrayer les fans de sa célèbre série RPG avec des commandes ou un maniement différents, Namco a préféré conserver ses habitudes. On attend des innovations, bien sûr, mais elles n'ont pas été dévoilées. Visuellement, le jeu bénéficie de graphismes et d'animations encore plus détaillés, plus colorés et plus fluides. Les villes se dévoilent en 3D isométrique, avec nombre d'effets 3D. Les donjons intègrent plus d'animations, comme les rivières dans la forêt. La gestion de la nourriture devrait rester automatique grâce à l'emploi du "Food Bag". On y transporte ses aliments, et le héros se nourrit quand il a faim, sans votre assistance.

PLAYSTATION

● Namco/Début 00

Les intérieurs sont très détaillés.

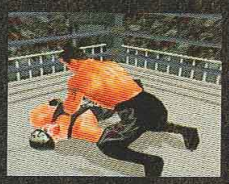
La forêt est bourrée de coffres.

PROFIL HAUT

Les combats se font toujours en temps réel, et sont vus de profil.

IL Y A TROIS FAÇONS DE QUITTER UN RING

EN CHAMPION,
EN VICTIME,
OU COMME UN PROJECTILE !



Balancez les stars de la WCW par dessus les cordes, et poursuivez les hors du ring, dans les vestiaires, ou même sur les parkings. Utilisez tout ce qui vous tombe sous la main pour pulvériser votre adversaire : chaises, poubelles, éviers ! Le monde est votre terrain de jeu. Infligez-leur une visite guidée !

www.wcwmayhem.com

WCW MAYHEM.
CA COMMENCE SUR LE RING MAIS ON NE SAIT PAS OÙ CELA VA FINIR.

ELECTRONIC ARTS™

ELECTRONIC ARTS HOT LINE 08 36 68 55 15

GAME BOY COLOR

NINTENDO 64

PlayStation

©1999 Electronic Arts. Electronic Arts est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. ©1999 World Championship Wrestling. Une société de Time Warner. Tous droits réservés. WCW est une marque commerciale de World Championship Wrestling, Inc. PlayStation et les logos PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64 et le logo "N" sont des marques commerciales de Nintendo of America Inc. ©1996 Nintendo of American Inc. Gameboy Color est une marque commerciale de Nintendo of America Inc. Le logo Prima et Prima Publishing® sont des marques déposées de Prima Communications, Inc.

Parasite Eve 2

Après la petite déception du premier volet, la suite arrive et change pour l'occasion de concept, en louchant du côté de Bio Hazard (Capcom).

Pour cet épisode, Square a débauché à prix d'or l'équipe de Capcom. On peut enfin la voir à l'œuvre. Premier constat : le maniement est très similaire à son prédécesseur . Les décors sont en 3D et les angles de caméra suivent au mieux l'action. Petite nouveauté : une sorte de ciblage automatique de l'ennemi, lequel n'apparaît plus de manière aléatoire. Il vous fonce dessus en temps réel, comme dans Bio Hazard. Pour vous défendre, vous disposez d'armes à feu et de la "parasite energy" qui, comme son nom l'indique, assène une forte dose d'énergie aux adversaires, les "neo mitocondria creature". Ces dernières ont pris du poids et certaines sont très rapides. Mieux, elles surgissent de n'importe tout, même de l'eau.
Vous incarnez toujours la belle Aya, et vos aventures débutent à Los Angeles, à l'Acropolis Tower, trois ans après les premiers événements. Rapidement, le cauchemar va recommencer et vous mènera dans différents lieux de la région, mêlant scènes d'intérieur et d'extérieur. Comme d'habitude, le scénario intervient sous la forme de films de synthèse ou de passages en 3D temps réel.

Mais ils cassent tout !

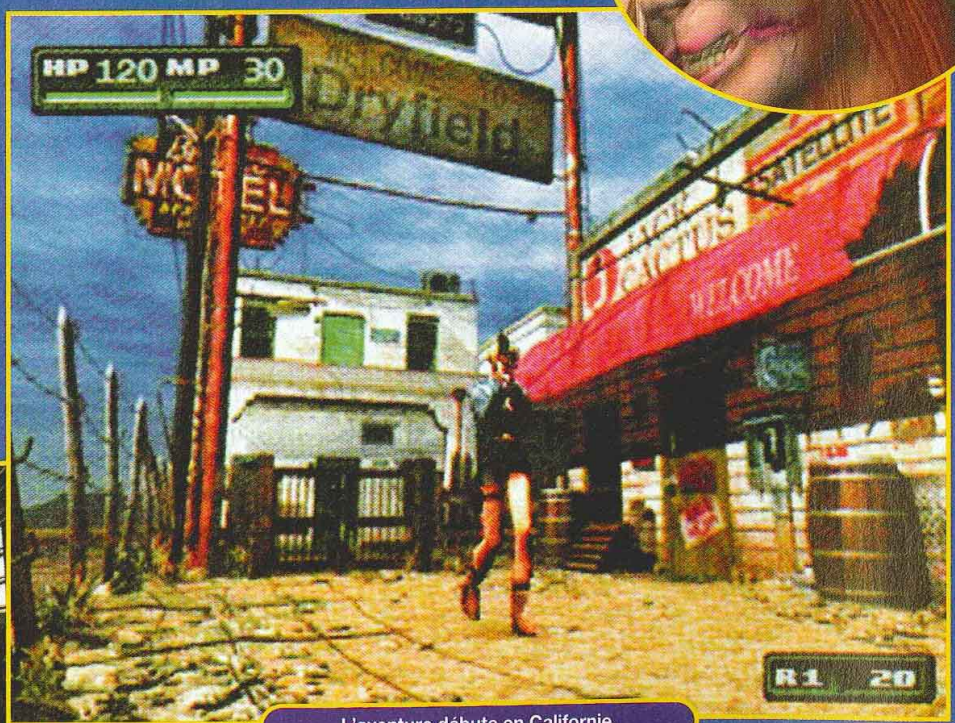
Les OGM ont encore frappé !

PLAYSTATION

● Square/Déc. 99

Un petit tour d'hélico pour admirer le panorama ?

Toute aide sera la bienvenue !



L'aventure débute en Californie.

La belle Aya

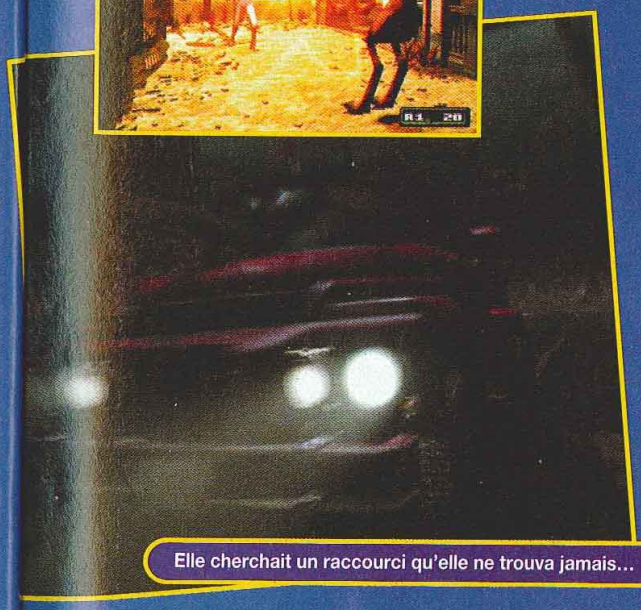
La belle Aya reprend du service.

Encore un boss qui fait son intéressant.

Les films sont nombreux.

On mitraille à tout va.

La "parasite energy" fait le ménage.



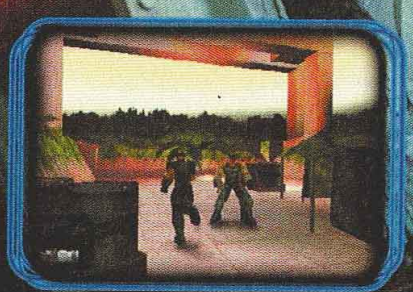
Elle cherchait un raccourci qu'elle ne trouva jamais...

Les décors sont toujours en 2D.

FIGHTING FORCE 2
PlayStation

FORCE DE REFLEXION
FORCE DE FRAPPE

Il faudra bientôt choisir !



PlayStation

Dreamcast.

CORE

EIDOS INTERACTIVE

Concours, astuces et solutions - 08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS* - www.eidos.com

Fighting Force 2. Développé par Core Design © 1999. © édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.

*2,23F/min

Peter's Plane

Legend of Dragoon

Attention ! Après avoir surpris tout le monde avec un Gran Tourismo révolutionnaire, SCEI s'apprête à asséner un nouveau coup de massue avec un RPG magnifique : Legend of Dragoon...

On pensait avoir tout vu avec les derniers hits de Square et d'Enix. C'était sans compter sur SCEI, qui a dévoilé un RPG en préparation depuis trois ans et sur lequel une centaine de collaborateurs ont travaillé sans relâche dans le plus grand secret. Réparti sur quatre CD-Rom, Legend of Dragoon a été présenté pour la première fois au Siggraph de Los Angles, le 9 août dernier. On pouvait découvrir à cette occasion des séquences en images de synthèse d'une splendeur digne de FFVIII. La partie jeu en elle-même n'est pas en reste, avec pas moins de 600 écrans en haute-résolution, dans une atmosphère très heroic-fantasy avec une dose de SF.

Pièges et énigmes

Globalement, le jeu se présente un peu sous la forme d'un Final Fantasy, avec des décors en 2D à travers lesquels des persos en 3D évoluent. Le scénario s'écoule au rythme d'événements le plus souvent représentés par de superbes cinématiques en image de synthèse qui, mises bout à bout, totalisent près de 30 minutes de vidéo ! L'équipe d'aventuriers compte jusqu'à trois personnages, dont votre héros. A première vue, les combats semblent se dérouler en temps réel suivant une formule très orientée action. Il est probable que toute l'équipe puisse participer aux combats, mais SCEI n'a pas encore donné d'informations à ce sujet. Les pièges et les énigmes sont assez nombreux et l'on pourra même s'adonner à une course en wagonnets façon "Indiana Jones". Un nouveau grand RPG serait-il né ? Ça se pourrait bien...

LA FRIME !

SCEI a frimé tout le monde lors du dernier Siggraph avec des films d'une qualité rarement vue.

SCEI est aussi capable des meilleurs effets.

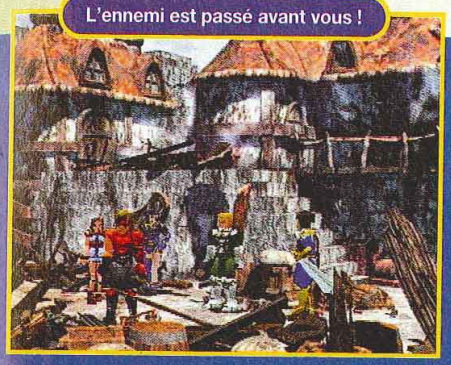
Certains paysages sont étranges.

Ce tronc est le seul passage.

PLAYSTATION

● SCEI/Déc. 99

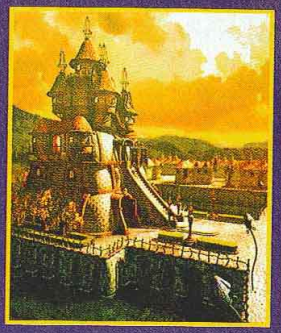
L'ennemi est passé avant vous !

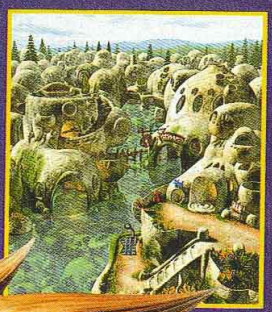


Vous êtes cerné... Ne vous rendez pas !

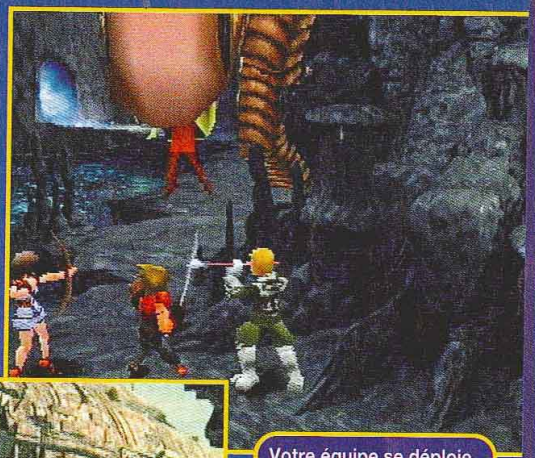
ÇA FOLIE !

Les graphistes de SCEI ont produit un travail de folie pour obtenir des décors d'une finesse incroyable. Certains seront même animés ! Mieux que Square ?





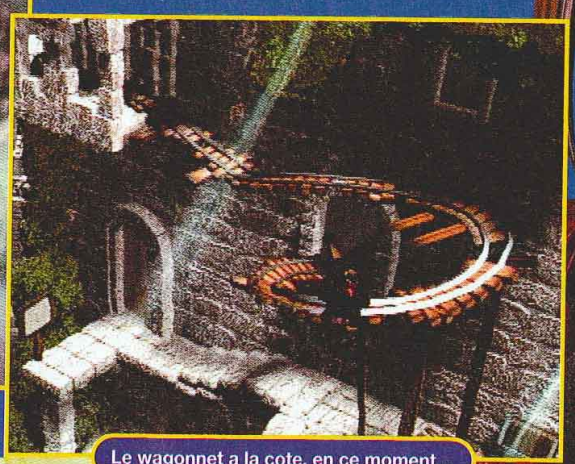
Un piège se déclenche...



Votre équipe se déploie.

On se déplace grâce au Dual Shock.

Un peu de plates-formes ?

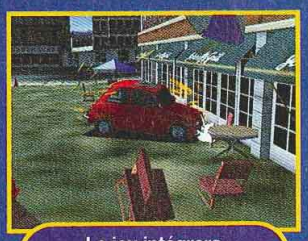


Le wagonnet a la cote, en ce moment...

Super Runabout

Climax est connu pour ses RPG, mais aussi pour Runabout, un jeu de course qui avait fait un malheur sur Playstation. Le voici à présent sur Dreamcast.

Profitant de la puissance de la Dreamcast, le jeu bénéficie de graphismes ultra fins, détaillés et hauts en couleur. Les niveaux sont très vastes et proposent une foule de trajets possibles pour arriver à une même destination. Les courses se présentent sous la forme de missions, avec des sous-missions, qui s'inscrivent dans le cadre d'un scénario. Des événements devraient intervenir, à la manière d'un RPG. Au terme de chaque niveau, on pourra customiser son bolide dans un garage. On ne gagne pas d'argent, on devra donc limiter les dégâts (réparations). Par contre, finir sa mission dans les temps rapporte des points. Outre les véhicules, dont le nombre n'est pas arrêté, on a la choix entre deux camps : la Police Team ou la Family Team. Inutile de vous préciser que ces deux groupes s'affrontent. A la manière de Metropolis Street Racer, Climax s'est rendu dans les villes qu'il compte inclure dans le jeu pour les reproduire le plus fidèlement possible. Il faut avouer que le résultat est impressionnant ! Des options seront aussi présentes pour ajouter des aptitudes aux joueurs : afficher les passages secrets, obtenir des pièces spéciales au garage, accéder à des minijeux, éliminer des obstacles, etc. On perd quand son véhicule est complètement détruit, quand on tombe en panne sèche ou dans l'eau. Reste à attendre une version plus avancée pour savoir si ce Super Runabout tiendra toutes ses promesses.



Le jeu intégrera nombre de passants.

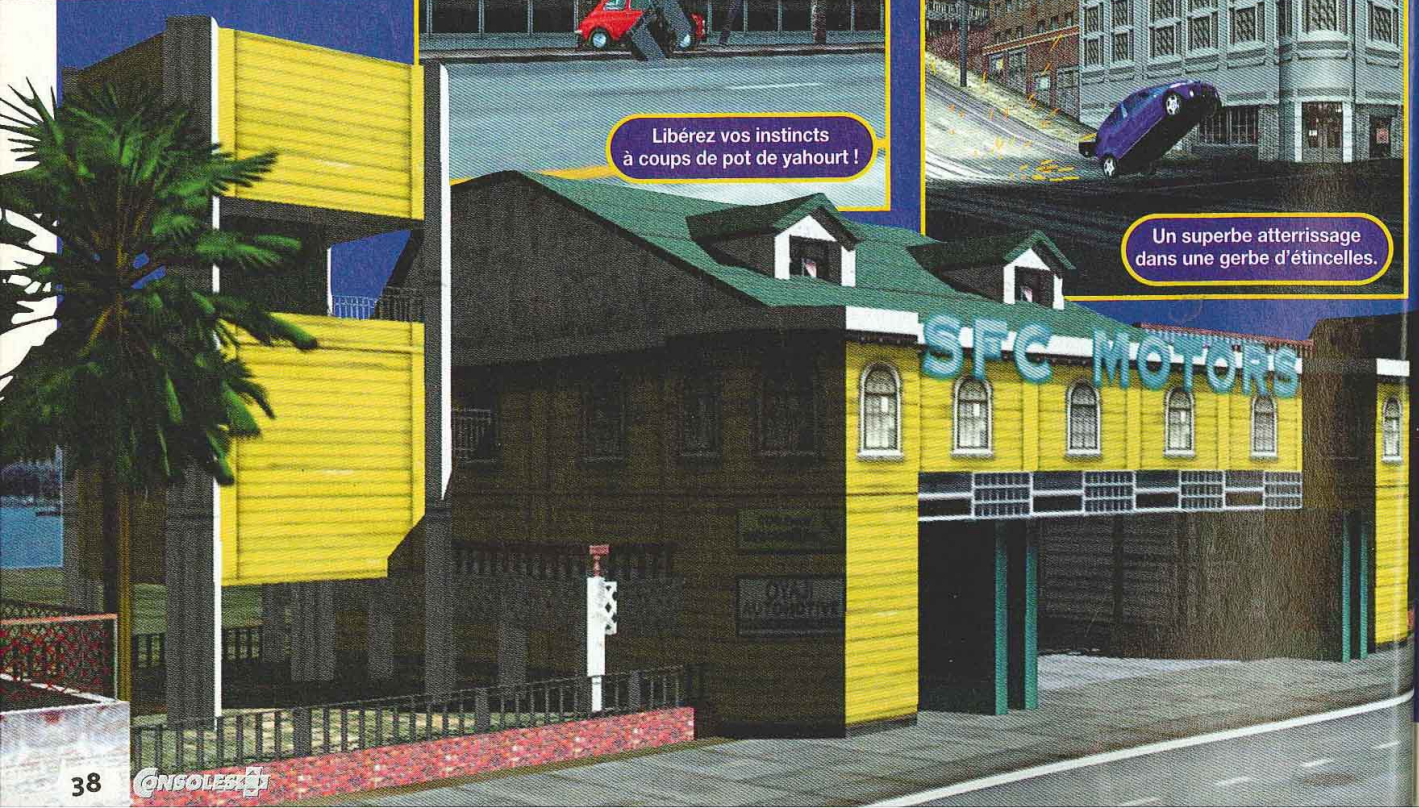
La Classe A aurait-elle des problèmes de stabilité ?

DREAMCAST

● Climax/Hiver 99

Libérez vos instincts à coups de pot de yahourt !

Un superbe atterrissage dans une gerbe d'étincelles.



La signal

HUN

Les pre
2000. Du
l'embarr

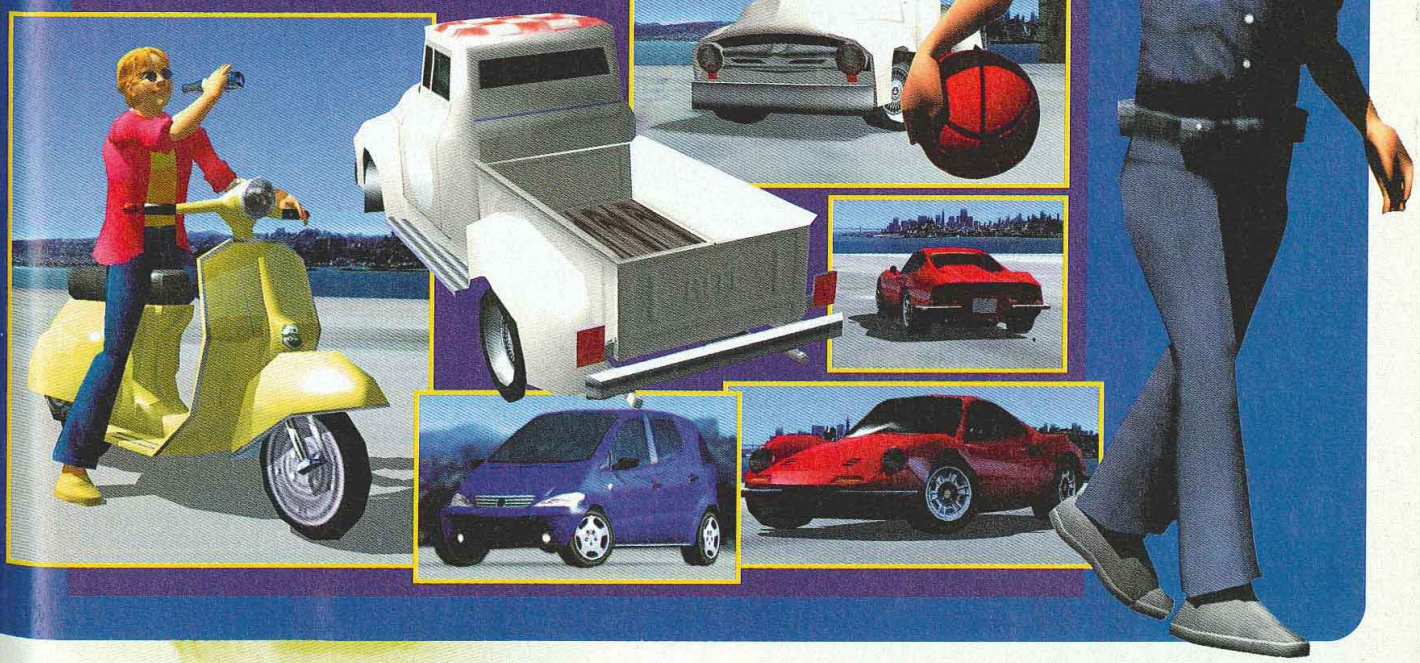
La signalisation s'affiche à l'écran.

Vous êtes noté en fin de parcours.

San Francisco, comme en vrai !

HUMOUR

Les premiers véhicules n'ont rien à envier à Gran Tourismo 2000. Du plus frimeur au plus ringard, vous n'aurez que l'embarras du choix. Il y a même le scooter de Niiico.



TOKYO GAME SHOW'99

Runabout 2

Quand un concept rencontre le succès, il n'y a pas de raison d'en changer. Telle est la philosophie de Climax...

Cette suite reprend le principe du premier volet : rejoindre un point d'arrivée le plus rapidement en sélectionnant le parcours le plus court et en naviguant à travers le trafic routier. Le scénario est plus complexe et plusieurs missions (jusqu'à 13) seront proposées à chaque niveau.
Vous voyagerez à travers cinq pays : South Island (type Waikiki), Casino Town (type Las Vegas), Castle Gate City (type Europe), Yen City (type Tokyo), Desert Town et Test Circuit. Ce dernier se décline en deux versions, longue et courte, à la manière d'un Ridge Racer. En plus des quatre bolides du départ, on en découvrira une trentaine au fil des niveaux. Il sera même possible de changer de véhicule au cours d'une course. Mais attention à ne pas tomber en panne sèche, car chaque modèle a sa consommation d'essence spécifique. Un nouveau mode fait son apparition : le Route Check Mode, dans lequel on pourra reconnaître les routes pour se faire une idée de sa mission. Les villes sont bien plus réalistes que dans la première mouture et bénéficient des derniers progrès effectués dans le domaine de la 3D sur la console. On découvrira une vie artificielle ultra réaliste avec une foule de piétons très dense. Enfin, vous aurez le choix entre plusieurs fins, selon vos performances.

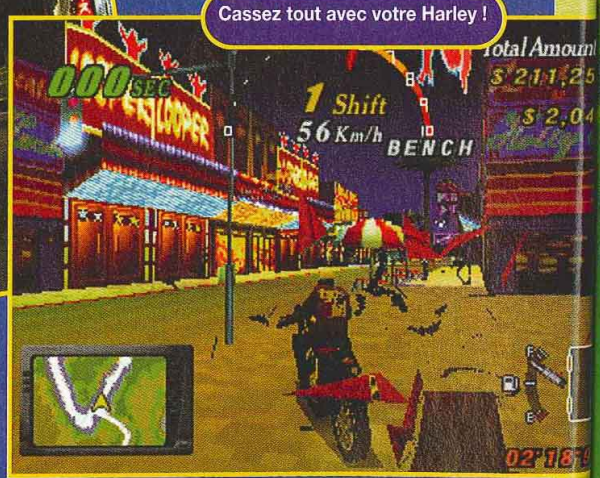
PLAYSTATION

● Climax/Hiver 99

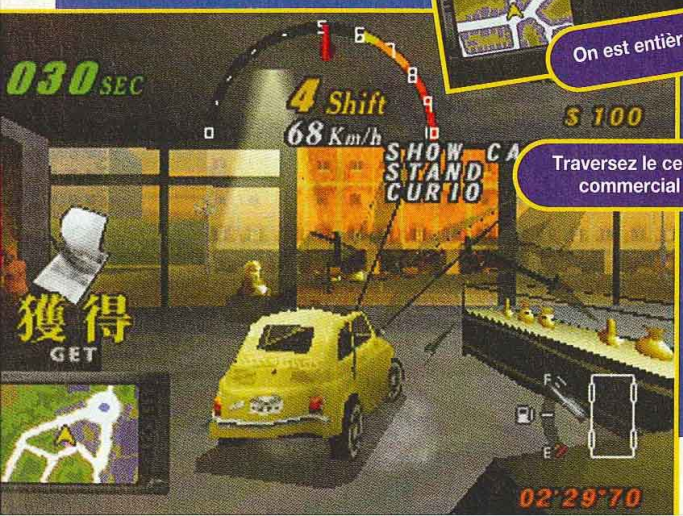
Les différents moments de la journée sont pris en compte.

Attention à la consommation !

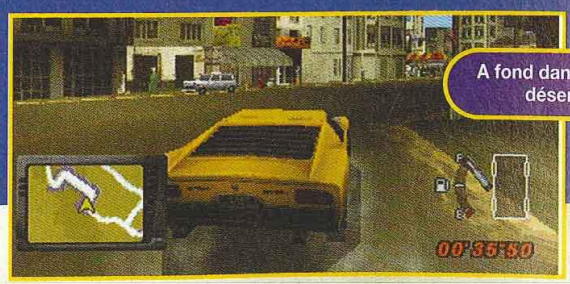
On est entièrement libre !



Cassez tout avec votre Harley !



Traversez le centre commercial !



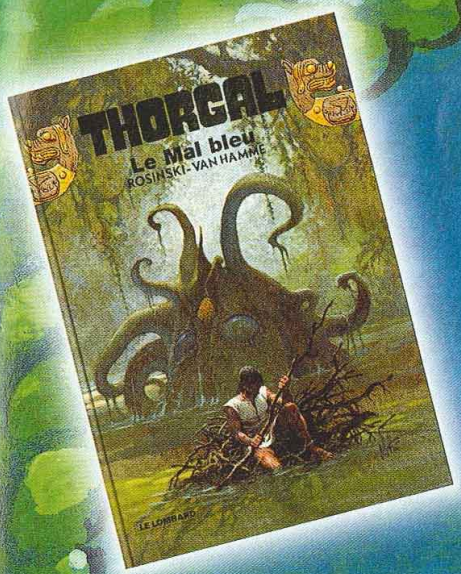
A fond dans les rues désertes.

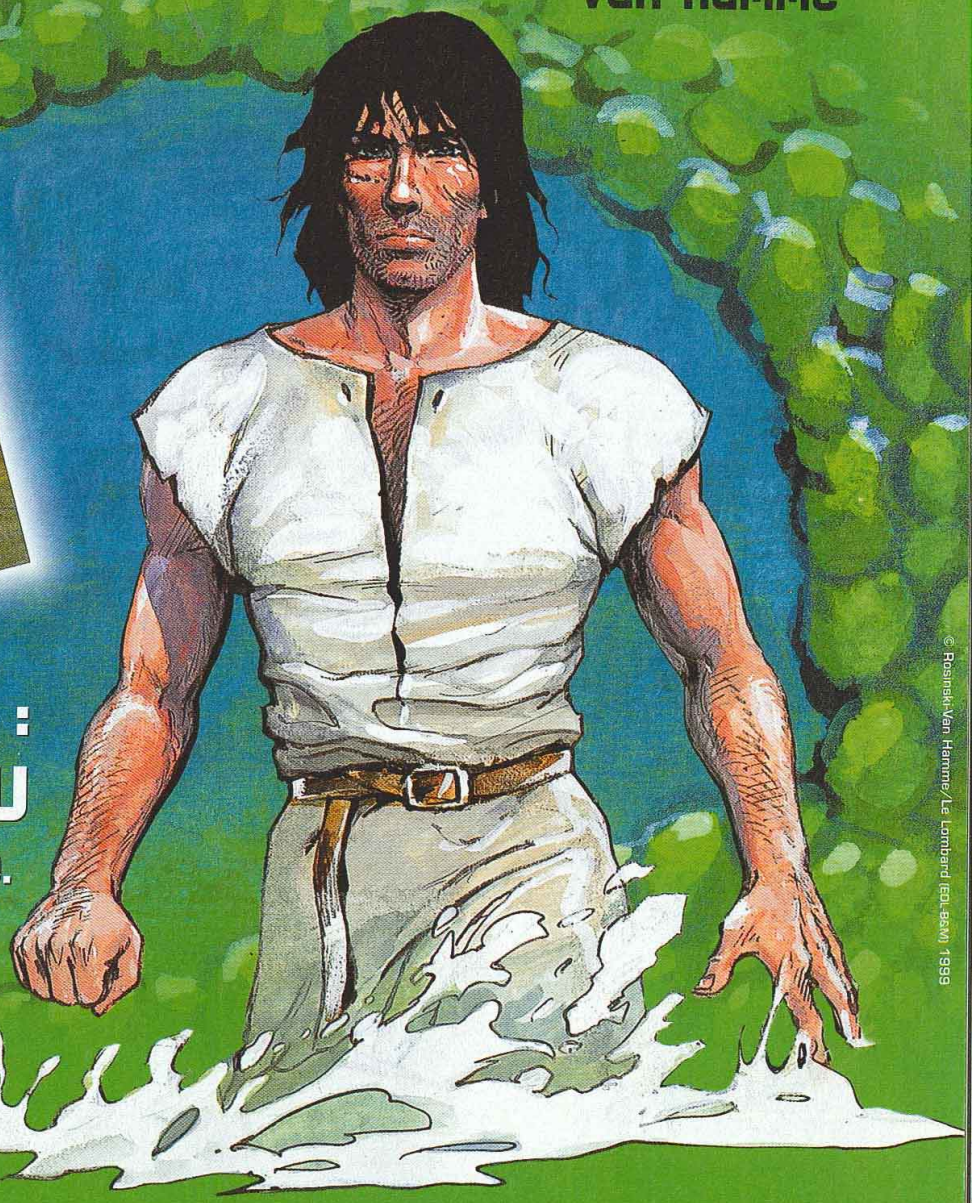
L'ÉVÉNEMENT BANDE DESSINÉE !

THORGAL

ROSINSKI

VAN HAMME





NOUVEL ALBUM : LE MAL BLEU

en vente en librairie.

© Rosinski-Van Hamme/Le Lombard (EDL-BAM) 1999

Les dieux ont mis un homme à l'épreuve

LE LOMBARD

LA BD DES 7 A 77 ANS

Bio Hazard Gun Survivor

Grâce au Guncon de Namco, Bio Hazard devient shoot. Mais attention, ce n'est pas une bête copie de Virtua Cop ou Time Crisis.

Le jeu est en 3D.

Une bobine révèle l'histoire de Bio Hazard 2.

Le jeu utilise le Guncon.

Exploitant à 100% les possibilités du Guncon, le jeu permet de se déplacer librement et à 360 degrés dans un espace entièrement en 3D. En effet, en combinant les touches, il est possible de réaliser de nombreuses actions. Un coup de gâchette quand on est arrêté fait avancer. Un autre coup, vous courez. Un double coup, et vous faites demi-tour.

Les boutons A et B vous permettent de tourner vers la droite ou la gauche. Pour le reste, il faut blaster les hordes de monstres et ramasser les divers objets comme dans un classique Bio Hazard. Le scénario n'a pas grand-chose à voir avec les épisodes précédents. C'est une sorte d'histoire parallèle aménagée pour l'occasion. Le jeu est relativement facile de prise en main et très accrocheur. Fini (ou presque) les bousculades contre les murs. On est enfin maître de ses déplacements. Le jeu à deux n'est néanmoins pas possible, mais c'est un peu normal.

PLAYSTATION

● Capcom/Fin 99

CES MONSTRUOSITÉS GROUILLENT !

'99

eu est en 3D.

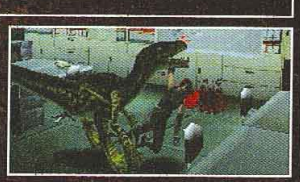
CONDITION
Fine

本社は、ただち
Gウイルス™回

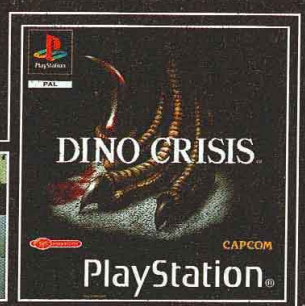
CONDITION
Fine

Seule la parano peut vous sortir des griffes du dino.

La dernière créature des développeurs de Resident Evil frappe à votre porte.



DINO CRISIS



DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

3615 VIRGIN GAMES
INFOS • CADEAUX • SOLUCES
Hint-Line 08 36 68 94 95
Hot-line 08 03 09 41 64
2,23 F la minute
http://www.virgininteractive.com

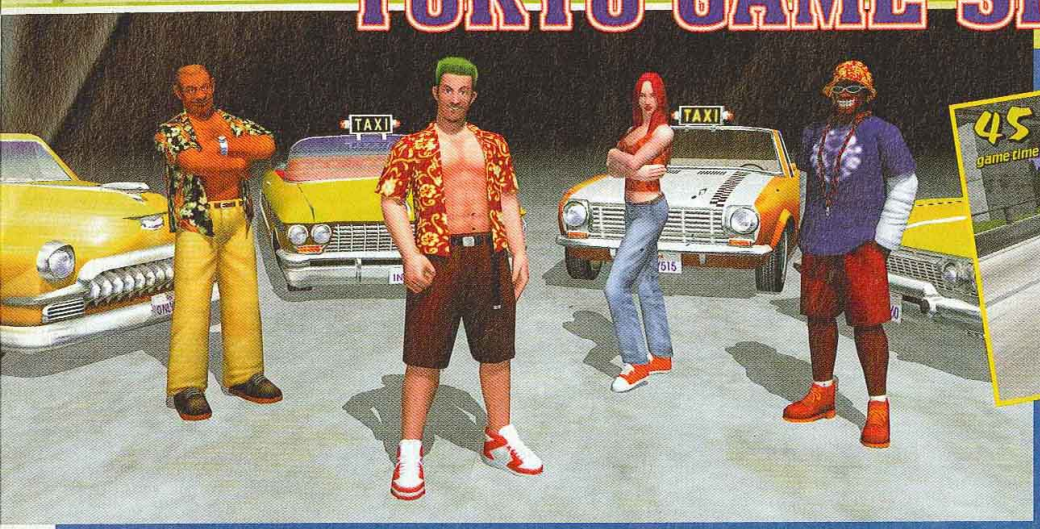
CAPCOM
Virgin INTERactive

PlayStation

Photo : Pascal Ménard

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

TOKYO GAME SHOW'99



Crazy Taxi

Adapté de l'un des tout meilleurs jeux en arcade, Crazy Taxi vous fera évoluer dans une ville virtuelle dans laquelle la vie s'écoule naturellement (passants, circulation, etc.).

DREAMCAST

● Sega/Janvier 00

Chauffeur de taxi de votre état, votre mission consiste à transporter vos clients à destination. Ils vous font signe depuis le bord de la route. Un cercle de couleur variable, correspondant aux niveaux de difficulté (3), les entoure. Vous devrez réaliser un maximum de courses en un temps limité. Chaque client vous redonne de précieuses secondes, ainsi que de l'argent dont le montant dépendra de vos performances. En effet, suivant votre adresse au volant et votre rapidité, l'humeur dudit client varie : Bad (il saute du véhicule), Slow (il fait stopper le taxi), Normal (il lit Consoles+ à l'arrière) et Speedy (vous gagnez des bonus). Il faudra donc foncer à travers la ville et trouver les raccourcis (petites rues, escaliers, places, passages piétons, etc.). Les passants fuient en hurlant, les voitures essaient de vous éviter, mais les carambolages seront votre quotidien. Soft3 a même disposé des rampes pour simplifier la vie du joueur. Il existe différentes techniques de conduite, en plus des classiques dérapages et compagnie. A noter que les Combos sont possibles. On pourra effectuer des sauts très pratiques pour passer des murets ou atteindre des hauteurs. Rien n'a filtré quant à une éventuelle compatibilité réseau. Enfin, outre de nouveaux bolides (4 en arcade), Soft3 va inclure des circuits ou de nouvelles portions inédits.

BONNE CONDUITE

Soyez rapide et cool. Le client vous le rendra...

Bad : il fuit !

Slow : il vous fait arrêter.

Normal : elle vous sourit.

Speedy : vous êtes un héros !

TAXI VOCE !

On vous affiche la destination.

Un petit coup de fil en passant ?

Admirez le travail des amortisseurs !

Le client vous filme.

Il n'y a que vous qui compte !

Ça sent le sapin, non ?

Space Channel 5

Produit par Tetsuya Mizuguchi (souvent présenté comme le père de Sega Rally), Space Channel 5 est un produit à part chez Sega. Il est même carrément space.

DREAMCAST

Sega Soft/Fin 99

Mizuguchi a préféré quitter le QG de Sega situé à Haneda, au sud de Tokyo, pour s'exiler au cœur de Shibuya afin d'être directement en contact avec les jeunes. Le résultat est étonnant.

On est au XXVe siècle. Les aliens débarquent sur Terre. Vous incarnez une jeune reporter "Ulala" de la chaîne Space Channel 5. Rapidement, elle comprend que l'humanité est en danger. Armée d'un microphone et d'un laser style Austin Power, elle découvre le point faible de l'envahisseur : la musique et la danse. Votre tâche sera alors multiple. Battre le tempo d'un bouton et entrer des commandes avec la croix de direction. Selon vos performances, des gens viendront vous accompagner dans une chorégraphie à faire pâlir Michael Jackson !

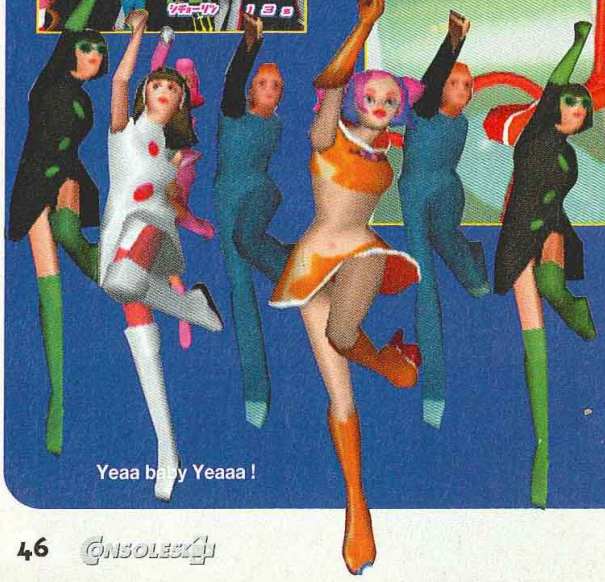
Mizuguchi apporte de la fraîcheur.

Le manageur de votre chaîne vous donnera des instructions par moments et c'est là qu'intervient la croix. Ulala effectue alors des "attaques" qui neutralisent ses adversaires. La difficulté est croissante et bien dosée. Passionné de musique, Mizuguchi est en passe de réaliser un titre original (différent de ceux de Konami) et apte à attirer le grand public.

Ulala est un prénom courant au Japon.

Attirez un max de gens !

Les caméras sont dynamiques.



Yeaa baby Yeaaa !

Les aliens subjuguent le public.

Copyright 1999 Crave Entertainment, Inc.
Crave is a registered trademark in the US.
All other trademarks are the property of the

A TOKYO, L'HOMME S'ÉVEILLE EN SE TOURNANT VERS LE SOLEIL LEVANT,

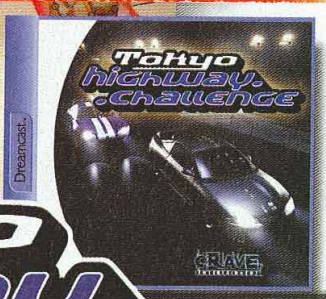
IL PRATIQUE 1/2 HEURE DE MEDITATION OU EXÉCUTE QUELQUES

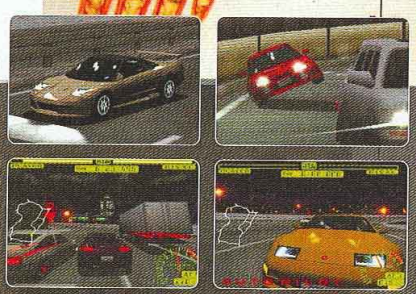
MOUVEMENTS DE TAÏ-CHI ET, SEREIN, SE SOUMET AU RITUEL DU

PETIT-DÉJEUNER : THÉ VERT, GALETTES DE RIZ ET ALGUES.

PUIS IL MONTE DANS SA VOITURE ET IL CONDUIT COMME

UN PUT*?熱 D'ENF者*!線 !!!





Tokyo highway. challenge

la course la moins zen du monde

astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr
*2,23F/mn

Copyright 1999 Crave Entertainment, Inc. Tokyo Highway Challenge, Crave and their respective logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. All rights reserved.
Crave is a registered trademark in the US. Genki is a registered trademark of Genki Co. Ltd. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Genki CRAVE ENTERTAINMENT Dreamcast

Outtrigger

Malgré une apparence très PC, Outtrigger n'en est pas moins un vrai jeu arcade, avec de véritables innovations. Réalisé par l'équipe responsable de Fighting Vipers, ce jeu tout en 3D est le premier titre Naomi (en attendant Spawn de Capcom), à exploiter le link optique à haut débit pour relier quatre bornes entre elles.

ARCADE

● Sega/Automne 99

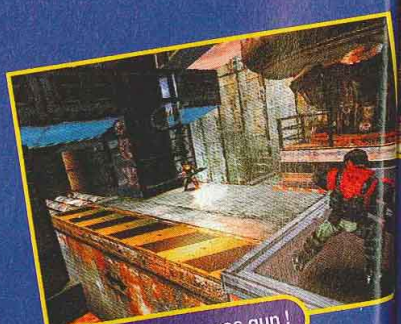
L'interface, baptisée "Eye Ball", comprend un joystick analogique pour se déplacer et un gros trackball pour contrôler la vue. Ou plutôt les vues, car outre une vue à la Quake, on en dénombre deux autres, appelées "Character View" (personnage entier) et "Rear View" (de dos). A ce sujet, mieux vaut passer en vue de dos ou en personnage entier, car l'utilisation du trackball en vue Quake empêche parfois de se situer ou d'apprécier la situation. A ce sujet, Sega travaille dur sur l'optimisation de son trackball. La version finale comptera neuf niveaux avec des décors d'une qualité graphique rarement vue en arcade. Chaque niveau propose son lot d'éléments pour se protéger ou se dissimuler. A noter une multitude d'options çà et là : vie, armes, bonus, munitions... On les ramasse en passant dessus. Niveau armement, ça déménage, et on pourra même bénéficier d'une vue thermique pour voir l'ennemi à travers n'importe quel obstacle. Une partie dure trois minutes, et les points sont comptabilisés d'après le nombre de fois que vous avez tué vos adversaires. Lesquels reviennent à chaque fois à la vie dans la limite du temps imparti. A noter aussi un système de pièces d'or et d'argent qui vient augmenter votre score. Vous avez le choix entre quatre types de personnages, aux caractéristiques très diverses.

Avec cette sorte de Virtual On à la sauce Commando, Sega a présenté "le" jeu du salon. Original et beau, il devrait redonner du tonus à une industrie de l'arcade à la dérive. Mieux, le jeu pourrait être converti pour la Dreamcast dans une version réseau. On croise les doigts !

Récoltez les pièces !

La gare est particulièrement belle !

Un joystick analogique pour les déplacements, un trackball pour la vue et un bouton pour sauter.

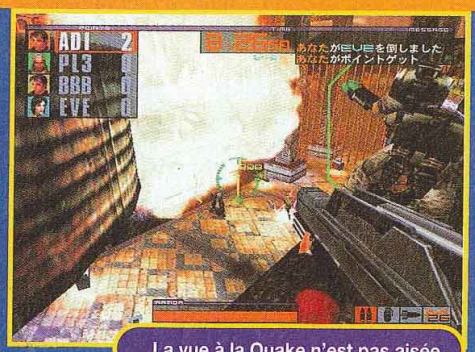


Rien ne vaut un gros gun !

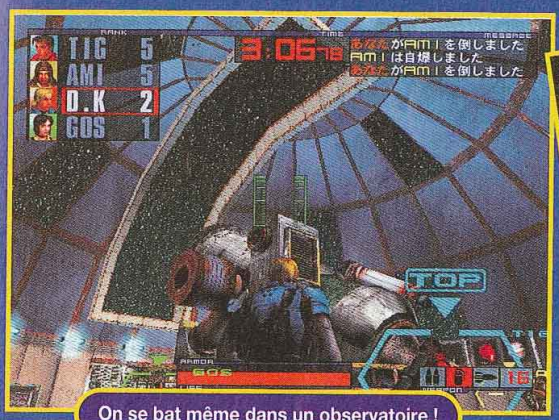
Admirez

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SO

La pagaille règne dans l'arène.



La vue à la Quake n'est pas aisée.



On se bat même dans un observatoire !

Trois contre un, la belle affaire !

Admirez ces décors en 3D !

Les explosions ont fait des progrès sur Naomi.

Ça tire dans tous les sens.

Le musée va vite devenir une ruine...

DATES DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Spawn

La Naomi et la Dreamcast ont redonné un coup de fouet à un éditeur annoncé pour mort il y a peu. Emboîtant le pas de Sega, Capcom a dévoilé son Spawn, un titre basé sur le link optique reliant quatre bornes entre elles.

A trois contre un boss gigantesque. Notez le viseur.

Cette borne sert à charger des musiques pour les téléphones portables.

Visuellement, le jeu impressionne malgré des commandes assez complexes qui le réservent pour le moment aux joueurs expérimentés. La difficulté principale vient de la gestion des vues. Un bouton permet de passer d'une vue arrière du personnage à une vue à la Doom, mais le tout n'est pas très pratique. Un autre bouton se charge de changer d'arme. Viser l'ennemi n'est pas toujours très évident, surtout quand les deux combattants sont placé à des hauteurs différentes. L'équipe chargée de la réalisation travaille d'arrache-pied pour remédier à ces défauts. Il faut reconnaître que le développement a tout juste débuté.

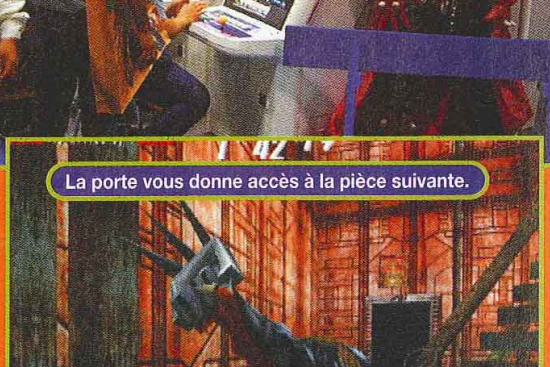
Attaques spéciales

Les stages sont gigantesques et se présentent sous la forme de pièces (tout en 3D) reliées par des portes ou des escaliers. On évolue dans ce dédale avec précaution (pièges, éléments destructibles ou explosifs, etc.). Par moments, il est aussi possible d'effectuer des attaques spéciales. Le programme est le même que celui de Power Stone. Les options abondent, et il ne faudra pas oublier de les collecter pour gagner de la vie ou acquérir de nouveaux pouvoirs, de nouvelles armes...

PLAYSTATION 2

Namco/4 mars 00

Capcom vise les marchés américain et européen !



Avec Spawn, le link optique de la Naomi fait une entrée en force.

La porte vous donne accès à la pièce suivante.

On récolte des cristaux pour acquérir des pouvoirs.

L'esprit du film est conservé en bonne partie.

KONAMI
www.konami-
RONIN BLADE™ a été d
©1999 Konami Co., Ltd. T
et "PlayStation", n

ert à charger
es pour les
portables.

film est
nne partie.

KONAMI®

ronin blade

Un jeu à vous couper le souffle et pas seulement le souffle!

www.konami-europe.com

Hot Line 08 36 68 16 15* | 3615 KONAMI* 2,23TTC/Min

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ans

RONIN BLADE™ a été développé par KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT SAPPORO. KONAMI Co., LTD. RONIN BLADE et KONAMI® sont des marques déposées de KONAMI Co., LTD.
©1999 Konami Co., Ltd. Tous droits réservés.

" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®

Phantasy Star online

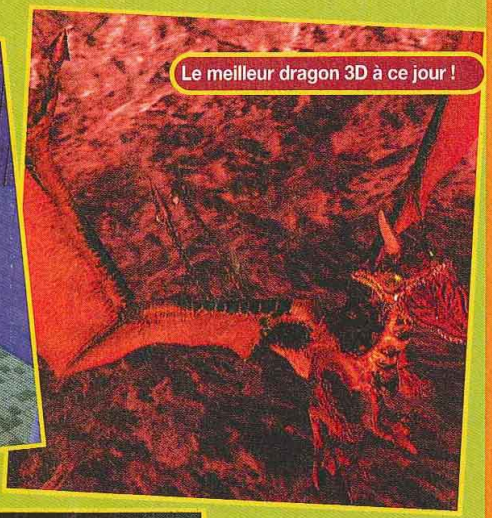
Troisième titre de la Sonic Team sur Dreamcast, Phantasy Star online veut ressusciter une saga maison autrefois populaire.

Intégrant la plupart des éléments des quatre premiers volets, cette version en ligne veut exploiter le modem de la Dreamcast au mieux. D'où son nom. On pourra former des équipes de quatre joueurs avant de partir à l'aventure et faire des rencontres : d'autres joueurs ou des personnages célèbres contrôlés par le jeu. On aura aussi la possibilité de quitter ou intégrer une équipe en cours de route. Les communications entre joueurs se feront par le clavier. Il existe aussi un mode solo. Le jeu se passe apparemment en temps réel et exploite une version très avancée du moteur de Sonic Adventure. Les décors sont splendides et s'inspirent de l'ensemble de la saga. On saisit les progrès effectués depuis Sonic. Cela a été rendu possible par l'emploi de la nouvelle librairie Ninja 2. Reste à savoir si les joueurs mordront à la ligne.

DREAMCAST

● Sonic Team/oo

Les voitures et les vaisseaux circulent !

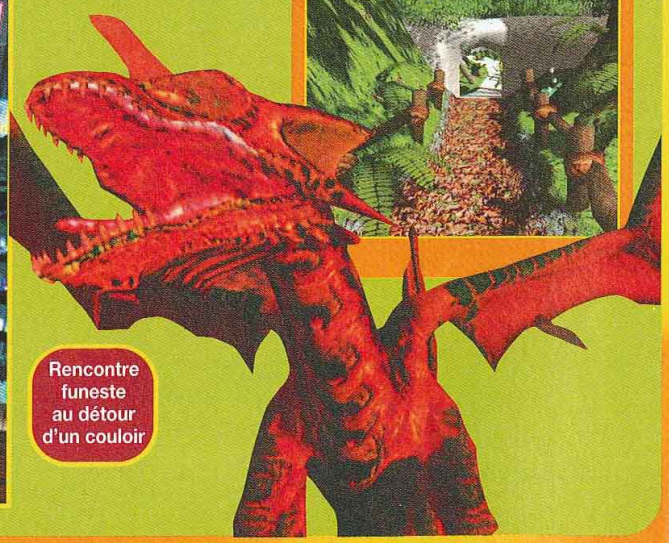


Le meilleur dragon 3D à ce jour !

La ville serait-elle entièrement en 3 D ?

QUE DU BEAU !

Admirez les progrès depuis Sonic Adventure !



Rencontre funeste au détour d'un couloir

GUIDES
ASTUCES
SOLUTIONS
VIES INFINIES
ÉNERGIE INFINIE
ARMES CACHÉES
PLANS EXCLUSIFS
CIRCUITS CACHÉS
NIVEAUX SECRETS
PASSAGES SECRETS
TOUTES LES ARMES
VOITURES CACHÉES
ÉNIGMES RÉSOLUES
MUNITIONS INFINIES
PERSONNAGES CACHÉS
CODES ACTION REPLAY
SÉLECTION DE NIVEAUX
CINÉMATIQUES CACHÉES
COMBOS ÉTONNANTS
VOITURES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC, ETC.

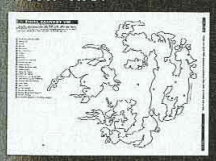
EXCLU : PAUSE

POUR ARRÊTER LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE **8** DE VOTRE TÉLÉPHONE. VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER L'ASTUCE OU LE BOUT DE SOLUTION ! RETAPEZ SUR LA TOUCHE **8** POUR RELANCER. C'EST INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT SUR LE **0836688477** !

8 TUV

EXCLU : PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET AIDES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE **3617 TIPS**. VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRATIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR LE **3617 TIPS** !



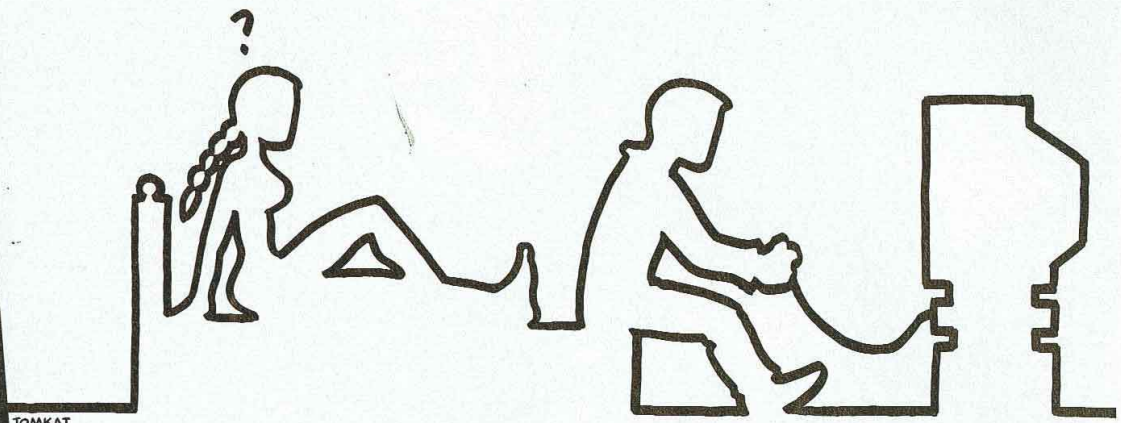
NOUVEAU !

IL Y A DES DIZAINES DE CADEAUX À GAGNER SUR LE **3615 ARCAD** OU LE **083668TIPS** :

- VOLANTS
- APPLE IMAC
- MOBILE MOTOROLA V3688...

3615 ARCAD
Jouez et gagnez !

HYPOTHÈSE : VOUS AVEZ LE MYTHIQUE CODE "LARA À POIL". ALORS ?



TIPS®

Astuces/solutions jeux vidéo !

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR -PRESQUE- TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS ! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE. CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...) - PC - MAC

3617 TIPS — Plans/solutions par FAX ou COURRIER

3615 TIPS — Astuces/solutions par MINITEL

0836688477 — Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477 <-> TIPS)

Fixtel 3615, 083668 : 2,23Fmn. 3617 : 5,57Fmn. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

TM & (C) 1999 Rare. Rareware Logo is a trademark of Rare. Nintendo 64 and the 'N' Logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

PUBLISHED BY

RAREWARE

Plus d'info sur le site www.nintendo.fr

PLUS C'EST GROS PLUS ÇA GICLE

JET FORCE GEMINI™

Eclaboussez la galaxie des tripes gluantes d'aliens pas beaux.

Contrôlez trois personnages futuristes. Armez-vous jusqu'aux dents.

Et foncez comme un barbare psychotique à travers plus de 120 niveaux remplis de bestioles à sang froid et vert.

NINTENDO 64

JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ENCORE PLUS PERFORMANT !!

-ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.

AVEC EN PLUS:
MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)

GENERATEUR DE CODES
L' Action Replay a un système générateur de codes unique.

MEMOIRE VIRTUELLE
Carte mémoire de 120 blocs vidéo !!!

Explication pour console PlayStation. Ces fonctions peuvent changer suivant le support (N64™ ou Game Boy™)

POUR CONSOLE GAME BOY™

(GAME BOY, GAME BOY POCKET ET GAME BOY COULEUR)

POUR CONSOLE PLAYSTATION™

Cassette vidéo explicative fournie pour la version PlayStation™ pour faciliter l'utilisation

- DES VIES INFINIES
- DES ARMES SPECIALES
- DES NIVEAUX CACHES
- DES VEHICULES CACHES
- DEVENEZ INVULNERABLE
- DES PERSONNAGES CACHES

CHEAT WARE by Datel

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU http://www.datel.co.uk

POUR CONSOLE NINTENDO 64™

*PlayStation est une marque déposée par SONY
*Nintendo 64 et Game Boy, Game Boy couleur, Game Boy pocket sont des marques déposées par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

NEWS

Un mois avant Noël, c'est la panique. Les plus gros jeux de l'année arrivent ! Miyamoto nous parle avec enthousiasme des prochains Zelda, Donkey Kong revient avec ses potes, Lara montre ses nouvelles formes et Toka prépare la sortie de Soul Fighter.

BUSINESS

■ **Pas cher.** Music sur Playstation passe de 299 francs à 199 francs. Chouette.

■ **Infogrames et Picsou.** Le lyonnais vient de signer un nouvel accord pour distribuer les CD-Rom de Disney Interactive en Europe, en Afrique et au Moyen-Orient.

■ **Konami change de logo.** Non content d'avoir des lettres droites à présent (et non plus en italique), l'éditeur japonais a choisi de sortir le petit ® du cadre, pour le poser à côté. La raison d'un tel bouleversement reste encore inconnue.

KONAMI ®

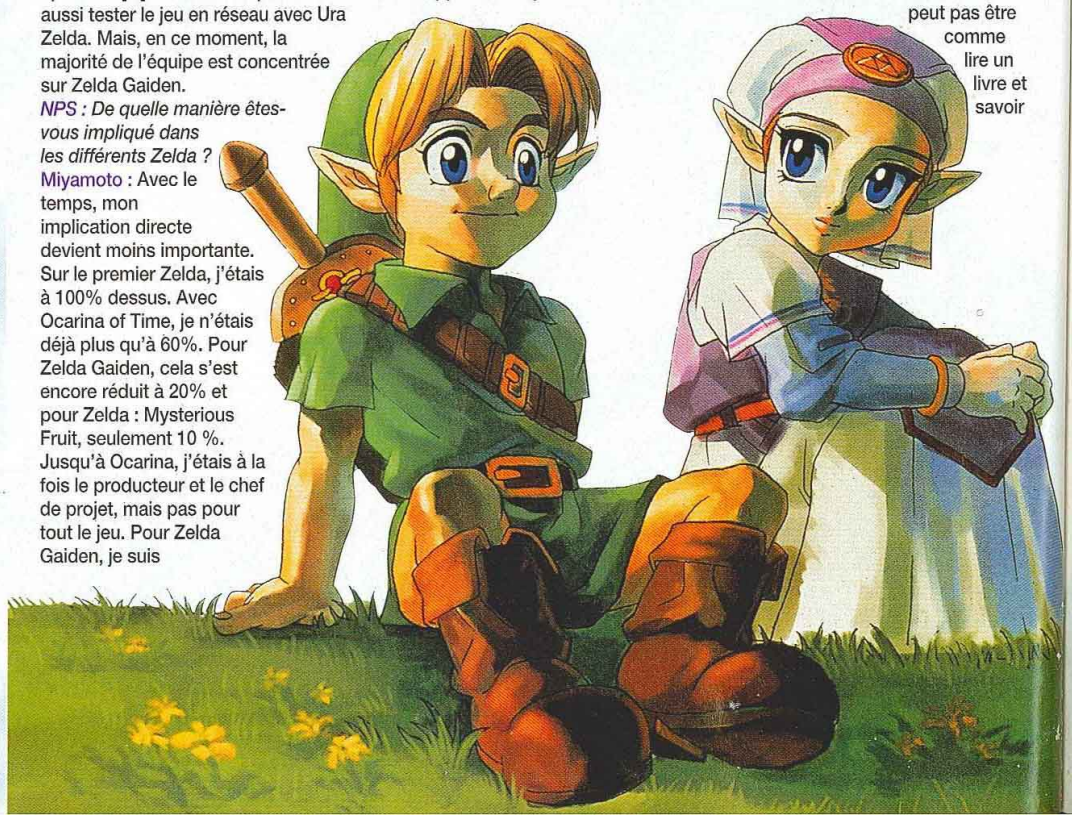
■ **Electronic Arts fait du sport.** Et pas qu'un peu... Au programme de ses dernières acquisitions : les championnats de France de football de D1 et D2 et le Trophée des Champions. L'accord inclut l'ensemble des logos et signes distinctifs des 38 clubs pro français. E.A. sera aussi partenaire des deux prochaines Coupe du Monde de foot en 2002 et 2006, ainsi que de l'Euro 2000.
Côté voitures, E.A. a acquis la licence de Formula One et prévoit de développer des jeux sur consoles et PC. L'accord, valable pour plusieurs années, permet d'utilisation des noms des pilotes, des écuries, des voitures, des circuits et des constructeurs. Rien que ça.
Retour au ballon, avec Michael Jordan, qui sera l'un des porte-parole officiels de NBA Live. Enfin, en prévision pour janvier prochain : Rugby 2000, actuellement en développement avec les licences de la Coupe du monde de rugby et du Tournoi des cinq nations. Ouf...

LA VOIX DU MAITRE

Miyamoto raconte Zelda...

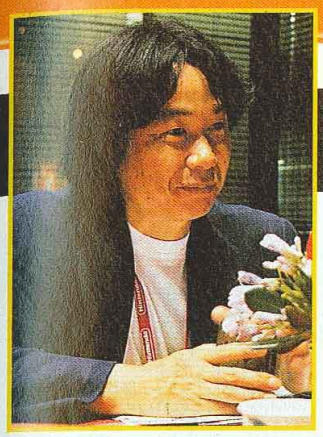
Présent au Nintendo Space World 99, Miyamoto n'a accordé d'entretien qu'à de rares journalistes chanceux. Nos confrères de "Nintendo Power Source" en faisaient partie. Voici un extrait de ce qui s'est dit sur les prochains Zelda...

Nintendo Power Source : Après avoir entendu des rumeurs sur Ura Zelda pour le Disk Drive 64, l'annonce de Zelda Gaiden sur support cartouche pour la Nintendo 64 a été une agréable surprise. Pourriez-vous nous dire comment ces deux jeux ont été développés ?
Miyamoto : Nous avons travaillé sur deux suites de Legend of Zelda : Ocarina of Time. Ura Zelda utilise le même système qu'Ocarina of Time mais ne fonctionne que sur le DD 64. L'histoire dans Ura Zelda est identique à celle d'Ocarina of Time, mais comprend de nouvelles cartes et scénarios.
Zelda Gaiden est un jeu complètement différent, sur cartouche N64. Le point commun entre les deux est d'utiliser le même système de jeu que Ocarina of Time. Tous les gens qui ont aimé la série des Zelda savent qu'il faut attendre au moins trois ans entre chaque épisode ! [...]. Nous allons pouvoir aussi tester le jeu en réseau avec Ura Zelda. Mais, en ce moment, la majorité de l'équipe est concentrée sur Zelda Gaiden.
NPS : De quelle manière êtes-vous impliqué dans les différents Zelda ?
Miyamoto : Avec le temps, mon implication directe devient moins importante. Sur le premier Zelda, j'étais à 100% dessus. Avec Ocarina of Time, je n'étais déjà plus qu'à 60%. Pour Zelda Gaiden, cela s'est encore réduit à 20% et pour Zelda : Mysterious Fruit, seulement 10 %. Jusqu'à Ocarina, j'étais à la fois le producteur et le chef de projet, mais pas pour tout le jeu. Pour Zelda Gaiden, je suis uniquement producteur. Grâce à ça, je peux décider de l'orientation générale du jeu, mais je n'écrirai pas moi-même les spécifications. Si Zelda Gaiden est un succès et si le jeu est fun, il sera possible dans l'avenir de voir arriver de nouveaux épisodes plus rapidement. Et je serais sûrement moins impliqué dans leur réalisation. Mes équipes sont performantes et je suis certain qu'elles vont produire de bons jeux sans mon aide.
NPS : De quoi vous occupez-vous en tant que producteur ?
Miyamoto : J'explique simplement aux membres de l'équipe quel genre de jeu ils vont devoir développer. L'équipe travaille ensuite sur les détails du scénario. En tant que producteur, j'approuve ou non les idées. Fréquemment, je dis des phrases comme : « *si vous essayez d'aller dans cette direction, vous ne finirez jamais le jeu* ». J'aide l'équipe à définir les priorités en termes de développement et je donne de fréquentes recommandations.
NPS : Justement, qu'elles sont les principales recommandations que vous avez données à votre équipe sur Zelda Gaiden ? Quelles sont les choses que vous souhaitiez que les joueurs expérimentent dans ce jeu ?
Miyamoto : J'avais de nombreuses idées que je voulais incorporer dans Ocarina, mais je ne l'ai pas fait. J'ai donc donné ces idées à l'équipe. Dans Zelda Gaiden, les joueurs pourront rencontrer plusieurs personnages aperçus dans Ocarina of Time. Dans Ocarina, de nombreux personnages secondaires prendront plus d'importance. Vous en apprendrez plus sur eux et, à la fin, vous aurez le sentiment de mieux connaître l'histoire originale. Une autre chose que nous avons voulu travailler est le temps. Dans la plupart des jeux, vous avez, par exemple, huit donjons. Finissez-en quatre et vous saurez que vous êtes à la moitié du jeu. Mais ce n'est pas là la vraie nature d'un loisir interactif, cela ne peut pas être comme lire un livre et savoir



où vous en êt
en regardant
restant. Nous
chose de diffé
Gaiden, nous
tous nos jeux
média interac
tous les autre
concentrons
différences. F
voulons qu'un
sente réellem
univers comp
NPS : Vous av
l'histoire dans
intimement lié
Time... Une q
pourra-t-on e
marathon ?
Miyamoto : Pe
pas vu dans la
au Nintendo S
un homme-ma
fois plus gran
Time ! Nous a
possible de re
plus intéressa
les chiens ? D
ils veulent sim
Dans Zelda Ga
varient. Quanc
en Goron, ils v
s'en vont. En
transformé en

ET
P
sions pour
DVD vidéo
Japon. Nin
l'exclusivit
étrangers
Ça ne veut
Dolphin US
pourront p
C'est seule



où vous en êtes par rapport à la fin en regardant le nombre de pages restant. Nous travaillons sur quelque chose de différent avec Zelda Gaiden, nous devons le faire pour tous nos jeux futurs. La force d'un média interactif est d'être différent de tous les autres supports, aussi nous concentrons nos efforts sur ces différences. Finalement, nous voulons qu'un joueur de Zelda se sente réellement plongé dans un univers complètement inconnu.

NPS : Vous avez mentionné que l'histoire dans Zelda Gaiden serait intimement liée à celle d'Ocarina of Time... Une question nous taraude : pourra-t-on enfin vaincre l'homme marathon ?

Miyamoto : Peut-être ne l'avez-vous pas vu dans la version montrée ici, au Nintendo Space World, mais il y a un homme-marathon qui est quatre fois plus grand que dans Ocarina of Time ! Nous avons voulu voir s'il était possible de rendre ce personnage plus intéressant. Avez-vous aussi vu les chiens ? Dans Ocarina of Time, ils veulent simplement vous suivre. Dans Zelda Gaiden, leurs réactions varient. Quand vous vous changez en Goron, ils vous aboient dessus et s'en vont. En revanche, si vous êtes transformé en Zora, ils s'approcheront de vous. N'essayez pas de devenir un Deku Scrub s'il y a des chiens dans les parages, ne faites pas cela ! Ils essayeront de vous mordre !

NPS : Que pouvez-vous nous dire au sujet de Navi, que nous avons vu dans les scènes cinématiques au début du jeu ?

Miyamoto : Je ne sais rien, je dois en parler avec l'équipe ! Mais j'ai le sentiment que c'est un personnage important du jeu !

NPS : Zelda occupe une place importante en ce moment chez Nintendo, et nous avons appris que des épisodes de Zelda sont actuellement en développement chez Capcom pour la Gameboy Color. Pourquoi avoir choisi cette société ? Quels sont les plans prévus pour ces trois titres ?

Miyamoto : La situation est identique à celle que nous connaissons quand notre équipe développe un Zelda : la qualité doit être au top ! M. Okamoto (développeur en chef chez Capcom, NDLR) est un jeune et énergique développeur. Il nous a avoué qu'il est venu dans ce business à cause de jeux comme Donkey Kong et Zelda. Il est venu vers moi et voulait ardemment développer un Zelda. Il travaille avec une grande équipe de développeurs, et il m'a promis d'utiliser ses meilleurs collaborateurs sur ce projet. Une autre compagnie, Flagship, a réuni 20 de ses équipiers pour travailler sur les scénarios. Plusieurs personnes m'ont questionné pour savoir si Nintendo allait demander à d'autres compagnies de développer des jeux avec nos personnages fétiches... Mais Zelda est un cas très spécial. J'ai un contact privilégié avec M. Okamoto et son équipe. Nous ne nous dirigeons pas vers ce genre de travail. Cela restera exceptionnel ! Je suis certain de la qualité de ces trois Zelda.

NPS : Quelle est le lien entre ces trois titres ?

Miyamoto : Le projet initial était de convertir le premier épisode de Zelda paru sur la NES, sur Gameboy Color. Ainsi, un des titres sera une réplique parfaite de ce premier épisode. Mais en travaillant sur ce jeu, nous avons eu de nombreuses nouvelles idées que nous avons intégrées.
Pour répondre à votre question, je peux vous dire qu'effectivement, il y a un lien entre les trois histoires. Vous pouvez commencer avec n'importe laquelle, mais si vous les jouez dans un ordre différent, l'histoire ne sera pas la même. Le jeu à deux sera différent, aussi...

ET LA DOLPHIN ?

Panasonic se recentre sur le marché nippon. La X21 et ses extensions pour la Dolphin (module DVD vidéo) ne sortiront qu'au Japon. Nintendo conserve l'exclusivité sur les marchés étrangers (Etats-Unis et Europe). Ça ne veut pas dire que les Dolphin US ou européennes ne pourront pas lire les DVD vidéo. C'est seulement que l'extension portera un logo Nintendo à la place de Panasonic.
On rappelle que Nintendo a exclu le DVD vidéo et audio des spécifications de base afin de pouvoir proposer la machine à 199 dollars (1 000 francs). Le tout viendra sous la forme d'une extension peu onéreuse. Enfin, il semblerait que la machine subisse des retards, sans plus de précisions.

DREAMCAST

■ **SEGA, LA RÉSURRECTION.** Sortie le 9/9/99 aux US, la DC a fait un carton sans précédent. 430 000 machines vendues en quatre jours (139 millions de dollars, soit 875 millions de francs !). Les derniers chiffres font état de 514 000 unités en deux semaines, avec une moyenne de trois jeux vendus par console. Le record absolu ! Sega espère désormais arriver à 1,5 million d'unités pour Noël. Pour comparaison, la PS avait atteint 500 000 unités en quatre mois et la N64, en deux mois. On comprend pourquoi Sega a retrouvé le sourire. Le jour de la sortie, Sonic a encaissé 98 millions de dollars en 24 heures (environ 620 millions de francs) soit trois fois la recette de "Star Wars - Phantom Menace" (le précédent record dans le marché du divertissement). Les analystes financiers de Wall Street prévoient une progression des parts de marché de Sega aux Etats-Unis d'environ 15 à 20%. Il est vrai qu'avec la Saturn, il ne restait plus grand-chose.

■ **ZIP DRIVE.** Sega a enfin montré la première photo de la future extension de la DC, utilisant la technologie Zip de Iomega (cartouches de 100 Mo). Prévu pour le premier trimestre 2000, l'objet servira à stocker ses e-mails et le fruit des surfs sur le Net. Il se branchera sur le port modem (hmm...), mais disposera d'une sortie pass-through pour connecter le modem de la console, ainsi que de ports USB. Enfin, aucun câble d'alimentation supplémentaire ne sera nécessaire. Seul le prix n'a pas encore été communiqué.

HIT PARADE

■ **Top au Japon.** Période du 6 au 12 septembre.

Les sorties du mois

1 World Soccer Winning Eleven (PS) : 77 000
2 Beatmania 4th MIX (PS) : 130 000
3 Nobunaga no Yabo (PS) : 43 000
4 Wild Arms 2nd Ignition (PS) : 40 500
5 Getta Robot (PS) : 23 000

Les vieux de la vieille

1 Smash Brothers (N64) : 1,1 million (+ 13 000)
2 Duel Monsters 2 (GB) : 757 000 (+ 17 000)
3 Powerfull Proyakyu (PS) : 665 000 (+ 18 600)
4 Minano Golf (PS) : 660 000 (+ 22 000)
5 Pokémon Stadium (N64) : 580 000 (+ 8 000)

NEO GEO POCKET COLOR

Elle est arrivée !

Les Japonais l'ont déjà tous adoptée... La Neo Geo Pocket Color n'a pas fini de faire parler d'elle. Alors que SNK a présenté une nouvelle version de son bébé au Tokyo Game Show, la NGPC commence à faire des vagues en France.

La petite merveille de SNK est enfin arrivée en distribution officielle en France. Elle s'est faite très discrète à sa sortie, et le bouche à oreille a suffi pour en faire le petit chouchou des joueurs avertis. Elle est à présent disponible dans de nombreux points de vente, pour le plus grand bonheur de tous. Elle n'est pas encore assez répandue pour faire de l'ombre à la Game Boy, mais cela ne saurait tarder. Avec une finition impressionnante, des jeux d'une qualité époustouflante, un prix à peine supérieur et, surtout, une compatibilité annoncée avec la Dreamcast, la Neo Geo Pocket Color devrait s'imposer naturellement.

Par rapport à la Game Boy ?

La première différence visible avec la Game Boy Color est la taille et l'orientation : légèrement plus petite, la NGPC se tient horizontalement, permettant une prise en main moins spartiate. L'écran est de meilleure qualité, même s'il n'est pas rétro-éclairé. A la place de la croix de direction, on trouve une commande à microswitchs d'une précision exemplaire, qui épouse parfaitement le pouce gauche. Pour les jeux de baston, c'est l'idéal.

Une pile au lithium est nécessaire pour alimenter les fonctions annexes comme l'horloge, le calendrier et... l'horoscope. Enfin, la NGPC permet le jeu en link via un câble.

La seule véritable lacune technique est le processeur sonore, équivalent à celui de la Game Boy. Mais bon, c'est une goutte d'eau par rapport à l'océan de qualités de la machine. Signalons également que la NGPC est disponible en plusieurs coloris. Pour l'instant, les plus répandues sont l'anthracite et le transparent, mais, à voir les modèles japonais, nous devrions avoir prochainement des couleurs plus chatoyantes.

Du côté des jeux

La force d'une console, c'est avant tout les jeux disponibles. Cela reste valable pour une portable, et la NGPC n'est pas mal lotie dans ce domaine : SNK a d'ores et déjà converti la plupart de ses hits, comme les inévitables Fatal Fury, King of Fighters R2, Samourai Shodown 2 et Metal Slug 1st Mission, et de nombreux éditeurs tiers ont annoncé des titres. Parmi eux, citons Taito, qui a déjà adapté son hit Puzzle Bobble ; Capcom a aussi l'intention de porter SNK VS Capcom, sans compter l'adaptation prochaine de Sonic. Même Coolboarders est prévu. Ajoutez à cela la compatibilité avec les anciens jeux en noir et blanc, et vous obtenez une logithèque conséquente. A noter que la majorité des jeux contiennent une pile de sauvegarde.

L'autre gros avantage de la NGPC est de ne pas appartenir à l'un des trois grands constructeurs du moment : Nintendo, Sony ou Sega. Ce qui laisse donc la possibilité à tous de développer dessus. De plus, la gamme d'accessoires dévoilée au Tokyo Game Show suggère un avenir radieux pour la NGPC. Cette fois-ci, la Gameboy Color a vraiment trouvé un challenger de taille - petit, mais costaud.

SPECIFICATIONS

CPU : 16 bits
Mémoire : 16 ko Ram
Affichage : TFT LCD 2,6 pouces
Résolution : 160 x 152
Palette : 146 couleurs parmi 4096
Link : câble ou radio (rayon 60m)
Alimentation : R6 x 2 + lithium
Autonomie : 40 heures (avec piles alcalines)
Média : cartouche (4, 8, 16 Mb)
Poids : 145g
Prix de la machine : 550 francs
Prix des jeux : n'excède pas 250 F

LA BASTON

KING OF FIGHTERS R2

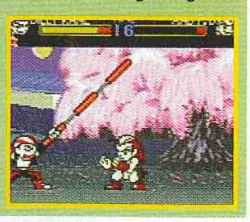
KoF R2 est sorti à l'origine sur la version noir et blanc de la NGP. Colorisé pour la NGPC, c'est donc le même jeu miniature de King of Fighters sur Neo Geo et bornes d'arcade, avec des combats en équipes de trois. Les persos les plus connus de la saga sont bien évidemment présents, comme Kyo, Iori, Mai, Joe Higashi et les autres. Le jeu est . Les coups spéciaux sortent facilement et le système des Furies est très bien converti.

SAMOURAI SHODOWN 2

En matière de baston armée, ce titre est sûrement le meilleur, toutes portables confondues. Il a su garder la finesse de son grand frère sur console de salon. Les subtilités des modes et les coups spéciaux ont été conservés. Environ 14 persos sont disponibles, et un système de cartes à collectionner rallonge considérablement sa durée de vie. Bref, un titre indispensable.

FATAL FURY : FIRST CONTACT

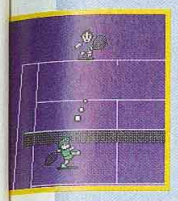
Une console SNK n'en serait pas une sans Fatal Fury. Retrouvez donc Terry et dix de ses potes dans ce jeu de baston qu'on ne présente plus. Comparativement, il est légèrement moins bien réussi que Samouraï Shodown 2 et King of Fighters R2. Même s'il est aussi joli, il est moins accrocheur, et les combats sont moins pêchus. Ce qui ne l'empêche pas d'être aussi un excellent titre.



LE SPORT !!

POCKET TENNIS COLOR

Ce jeu de tennis s'approche dans l'esprit de Super Tennis sur Snes, avec une jouabilité immédiate et des persos mignons. Pas de surprises dans les commandes, la prise en main est facile, même si le jeu contre la console est assez balèze. C'est bien fait, et on s'amuse vite. En revanche, les pouces fatiguent rapidement, car placer la balle exactement où l'on veut demande un peu de maîtrise. Bref, Pocket Tennis Color est excellent dans son genre.



NEO TURF MASTERS

Ce jeu de golf ne manque pas de qualités. Les commandes sont très simples, ce qui permet de se plonger dedans rapidement. En fait, seul le choix du bon club demande un peu de connaissance... Dans les championnats, vous commencez par des parcours classiques pour finir par des terrains complètement fous. Pour les réussir, il faudra appuyer sur les boutons au bon moment. Un petit jeu sympa, mais pas indispensable, par rapport aux autres bombes disponibles.

NEOGEO CUP 98+

Un jeu de foot sur une console portable, cela paraît loufoque, car l'écran est bien trop petit pour afficher tous les détails requis. Pourtant, ce titre s'en sort plutôt bien grâce à l'écran à matrice active de la console. Les personnages sont assez gros, mais la prise en main est plus délicate que pour les autres titres de la gamme sports. A réserver uniquement aux fous de foot.

LES BIZARRERIES

- **NEO MYSTERY BONUS**
- **NEO CHERRY MASTER COLOR**
- **NEO DRAGON'S WILD**

Si vous adorez les machines à sous et n'avez pas envie d'engraisser les casinos, ces jeux sont faits pour vous. Plus besoin de mettre des pièces. Les crédits sont illimités, vous pouvez en miser jusqu'à huit (déterminant vos chances de gagner, en augmentant les combinaisons possibles) avant d'appuyer sur le bouton de lancement, en espérant obtenir le jackpot. Bref, pour s'abrutir l'esprit, c'est idéal. Chaque titre propose en fait un jeu légèrement différent, sur ce même principe. Uniquement si vous avez des sous à dépenser.

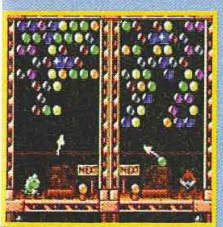
CRUSH ROLLER

Adapté d'un très, très, très vieux jeu d'arcade de l'époque de Pac-Man, Crush Roller fait un grand retour sur la NGPC. Le but est de repeindre toutes les routes de la zone, sans se faire toucher par les petits monstres aux alentours. Bien sûr, ils ne se gênent pas pour laisser des traces de pas dégoûtants sur leur passage, vous obligeant à repasser derrière. Amusant pour les vieux de la vieille, il n'est pas franchement passionnant pour la plupart des joueurs d'aujourd'hui.

LES INDISPENSABLES !!!

PUZZLE BOBBLE

Qui ne connaît pas ce jeu décliné sur toutes les consoles existantes ? Connu en France sous le nom de Bust-a-Move 2, Puzzle Bobble vous met dans la peau des petits dragons de Bubble Bobble. Vous commandez une flèche orientable, placée en bas de l'écran, qui tire des bulles de couleur. Quand vous tirez sur un groupe d'au moins deux bulles attachées de même couleur, ça éclate. Au programme de cette version, 99 tableaux en mode solo, la possibilité de jouer en duel contre la console, et, bien sûr, un mode 2 joueurs en link. On confond parfois les différents roses, mais le jeu a gardé sa fraîcheur. C'est un must !



METAL SLUG : 1ST MISSION

Si vous ne connaissez pas cet excellent jeu d'action, c'est l'occasion de combler cette lacune ! Vous incarnez un soldat intrépide qui doit dégommer tout ce qui bouge à l'écran, un peu comme dans Contra. Vous disposez de sept armes différentes, sans compter les tanks à conduire. Sur NGPC, l'esprit et le plaisir du jeu sont restés intacts. C'est speed, rapide, beau et passionnant.
De plus, quelques introductions aux niveaux, comme le saut en parachute, donnent un aspect moins linéaire. Metal Slug : 1st Mission est déjà devenu un classique. Bref, c'est un jeu à acheter absolument.

SONIC ADVENTURE
(Dreamcast) 379 F
Prix TTC valable jusqu'au 30/11/99, hors frais d'expédition
www.boxman.fr BOX MAN
Plus de musique pour plus de monde
www.boxman.fr

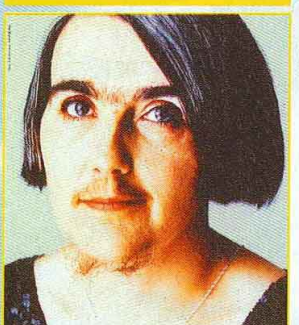
RÉCLAME

PHILO. Pour contrer l'arrivée de la DC, Sony met le paquet en matière de publicité. Voici les affiches de la campagne Playstation, très portée sur la philosophie dans l'ensemble.
A côté du cartésien "Je joue, donc je suis" du spot télé, on retrouve Nietzsche et des tendances sectaires et tribales. Une belle preuve de créativité, avec une campagne qui s'éloigne de l'humour des campagnes précédentes. Attention, les légendes des photos ne sont pas les vraies !

Nietzsche : "deviens ce que tu es".

Les Inconnus : "c'est ton destaing".

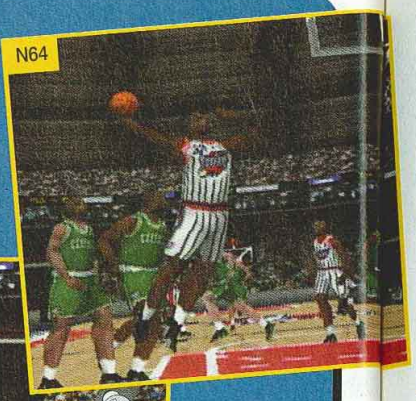
Ron Hubbard : "la Playstation nous sauvera de ce monde".

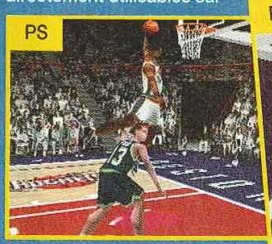


Le Panda : "je me suis rasé ce matin".

NBA LIVE 2000

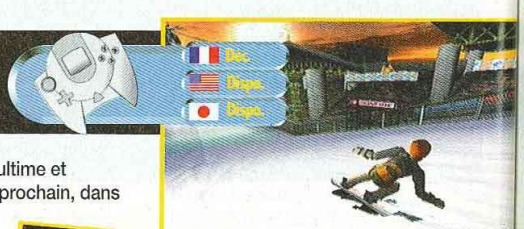
Voici la toute nouvelle mouture de NBA Live, qui sortira en fin d'année. Au programme des réjouissances : des statistiques encore plus précises et des options toujours plus complètes. Les paramètres sont innombrables et il est possible de gérer tous les aspects de son équipe. Les plus grosses pointures de la NBA sont présentes : Michael Jordan a chaussé ses basketsgéantes pour l'occasion et pour le plus grand plaisir des amoureux de coups d'éclat sur le parquet. L'animation est sans faille et les tactiques directement utilisables sur le terrain. Les passes s'enchaînent à un rythme d'enfer et les tirs à trois points fusent de tous les côtés. Bref, le spectacle s'annonce total. Boom Shakalaka !





SNOW SURFERS

Cool pas cool



Alors que l'hiver approche à grandes enjambées, Coolboarders (testé en import dans C+93) arrive sur Dreamcast. Oups, pardon, je voulais dire : "Snow Surfers arrive sur Dreamcast". Car Sony, après avoir remercié UEP Systems, a déposé le nom du jeu. Coolboarders est désormais réservé à la Playstation ; sur DC, ce sera Snow Surfers.
Parmi les nouveautés de cette version officielle : l'apparition d'un nouveau perso. Il s'appelle Jimmy et il bénéficie bien sûr de sponsors tel que Salomon et Bonfire. Un bonne initiative (pas les sponsors, le perso), qui rend le jeu plus réaliste et tout aussi fun. Ceux qui reviennent de Terre Adélie pourront se faire une idée avec les quelques superbes photos du jeu. Test ultime et dévastateur le mois prochain, dans Consoles+... de glisse !

F1 WORLD GP

Alors que le deuxième volet de ce jeu de Formule 1, signé Video System, pointe son capot en direction de la Nintendo 64, ce titre s'apprête à débarquer sur Dreamcast. On n'y voit pas beaucoup de changements. Pour le plus grand plaisir des joueurs, plein de vues différentes seront disponibles : derrière et au-dessus de la voiture ; façon Ridge Racer ; subjective depuis le cockpit ; ou encore, du dessus du casque (!). Avec Monaco GP, la baston risque d'être chaude.

READY 2 RUMBLE

Marrons chauds

Alors que la version Dreamcast a rencontré un succès foudroyant grâce à un bouche-à-oreille impressionnant, le jeu de boxe délirant de Midway s'apprête à investir les autres consoles du marché. La PS et la N64 auront aussi droit à leur Ready 2 Rumble. Malgré la puissance beaucoup plus limitée de ces machines, ce titre n'a pas perdu de son humour. Mieux, on retrouve le jeu original, mais avec plus de pixels, et un peu moins d'effets. Mais l'essentiel est là. Les mimiques, la voix de Michael Buffer, les visages qui se marquent, les provocations... On attend avec impatience les versions testables.

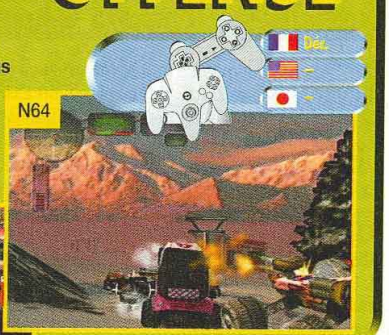
N64

PS

VIGILANTE 8 : 2ND OFFENSE

Difficile de trouver un titre plus affligeant... Un chiffre ne suffisait pas, il en fallait un autre derrière pour faire branché. Dans ce nouveau volet, qui sera décliné sur les trois consoles de salon du marché, il y aura plus de douze voitures différentes, des nouveaux angles de caméra, des options inédites et des armes neuves. Ajoutez à cela des effets spéciaux plus travaillés, comme le brouillard, les phares et la fumée des explosions, et vous obtenez un cocktail explosif. La musique sera toujours aussi funky, avec des accents seventies très poussés.

N64



DC

SYSTEME D

■ **Street Fighter.** Virgin l'a officiellement annoncé : le fabuleux jeu de baston 2D Street Fighter Alpha 3 sur Dreamcast verra le jour en France au mois de décembre ! Cette version est la plus fidèle à la version arcade, qui a fait la joie de tous les belliqueux des salles. Un peu de patience.

■ **I love my Game Boy.** C'est au tour de Bigben de sortir sa suite d'accessoires pour la portable de Nintendo. Trois modèles existent actuellement, en plusieurs couleurs. La version compatible avec les Game Boy Color et Pocket propose, pour moins de 100 francs, une alimentation secteur, une loupe éclairante et une sacoche. Ensuite, chaque modèle a aussi droit à un pack dédié, équipé d'une batterie rechargeable, pour 30 francs supplémentaires.

■ **AR sur 9000.** Les nouvelles Playstation n'ont plus de port I/O et ne peuvent donc plus accueillir d' Action Replay. Les petits malins de chez UVGA préparent en ce moment un autre type d'Action Replay pour contrer cette lacune : l'objet s'enfichera dans le port de la carte-mémoire, et s'appellera le GameWiz 9000. Il coûtera environ 30 dollars aux Etats-Unis moins de 200 francs). On attend de voir.

■ **Tony Hawk 2.** A peine quelques mois après la sortie de Tony Hawk's Pro Skater, voilà que Neversoft travaille déjà à sa suite pour la Playstation 2. Des rumeurs courent aussi sur la réalisation de Spiderman sur cette même future plate-forme. Que des bonnes surprises.

SALUT KAGO

Bronzage. Une société nippone, exploitant le manque d'ensoleillement dû à l'entassement des immeubles, a sorti un système de réflexion de la lumière solaire. On peut ainsi bénéficier d'un ensoleillement quasi naturel durant la journée. Le tout repose sur un mécanisme de miroirs qui se tournent automatiquement vers le soleil.

DDR. Le 27 septembre se déroulait le tournoi national de Dance Dance Revolution. Les éliminatoires ont eu lieu à travers tout l'Archipel dans les salles partenaires,. La finale s'est déroulée à Tokyo et regroupait une centaine de finalistes. Parmi eux, on trouvait une petite fille de 7 ans ! Il y avait deux catégories : solo et couple. Les joueurs étaient notés sur leurs performances techniques et artistiques ! Le délire, quoi...

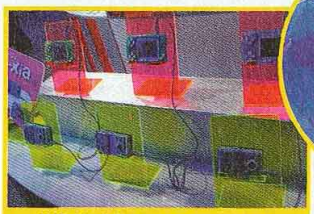
MP3. Sony vient de dévoiler sa réponse au MP3 : un baladeur utilisant son média de stockage, le Memory Stick, et une méthode de compression sécurisée maison. Pour l'occasion, le japonais a dévoilé une version 64 Mo du Memory Stick.

Coup de Maitre. C'est finalement Sega que l'Éducation nationale japonaise a choisi dans le cadre de son programme d'enseignement on-line. A l'aide de la DC, on pourra s'instruire ou consulter les diverses bases de données mises à la disposition des collégiens et lycéens par le Ministère. Côté ordinateur, c'est IBM qui l'a emporté.

LA WONDERSWAN EN FORME

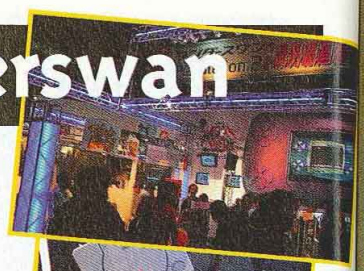
Extensions Wonderswan

Au Tokyo Game Show, la Wonderswan a fait preuve d'un sacré dynamisme: on a pu découvrir des tas d'extensions folles ouvrant par moments des voies intéressantes.



WS Ne-Xia : c'est la réponse de Bandai au Pocket Camera de Nintendo. On pourra s'échanger des fichiers via le module infrarouge et Internet.

WonderBorg : Non, les Borg de "Star Trek" ne viennent pas envahir la Terre. Derrière ce nom de tennisman se cache un système pour contrôler par liaison infrarouge un mini-robot à partir de sa WS. Mieux : on peut même programmer la petite bébête.



WonderWave : ce module infrarouge permettra de communiquer avec la PS via le PocketStation. En prévision, un Gundam et une espèce de Digimon exploitant ce système, qui sortiront en décembre au Japon. Bandai travaille déjà sur des titres PS2 compatibles avec cette nouvelle extension.

EARTHWORM JIM 3D

Les héros de Dave Perry sont de retour sur N64 et tout en 3D libre, dans la grande tradition de Mario 64. Le ver de terre dispose toujours d'un laser et peut fouetter avec sa tête. On retrouve les délires habituels sur les vaches et un monde complètement loufoque. Reste à savoir si le jeu sera aussi dur que les versions 2D, notamment à cause de la gestion de la caméra, qui semble hasardeuse.

TOP DES LECTEURS

Touche pas à mon Top !

Toujours pas de grande surprise ce mois-ci. Les Must Wanted et les Tops sont toujours les gros titres : FFVIII et Zelda. En revanche, on assiste enfin à l'entrée de quelques jeux Dreamcast dans le Top. Outre Blue Stinger, Soulcalibur devrait bientôt recueillir vos suffrages. Enfin, les Flops n'ont pas beaucoup bougé depuis le mois dernier. Seul petit changement : on trouve en cinquième position, 1080° Snowboarding, Dreams, G.A.S.P!!, Men in Black et Spice World ex-aequo.
Pour voter, c'est très simple : tapez sur votre minitel 3615 TCPlus (2,23 F/min).

TOP
Zelda 64 (Nintendo 64)
Metal Gear Solid (Playstation)
Driver (Playstation)
Blue Stinger (Dreamcast)
Fifa 99 (Playstation)

FLOP
Zelda 64 (Nintendo 64)
Asterix (Playstation)
Gran Turismo (Playstation)
Tomb Raider 3 (Playstation)
C'est la bagarre pour cette place

MOST WANTED
Final Fantasy VIII (Playstation)
Perfect Dark (Nintendo 64)
Metal Gear Solid Integral (Playstation)
WipEout 3 (Playstation)
Soulcalibur (Dreamcast)

SOULCALIBUR

Mettons nous bien d'accord :
On n'a pas fait une 128-Bit pour rigoler

SOUL CALIBUR : Votre télé n'a jamais vu ça.

Une beauté stupéfiante, une vérité des mouvements jamais atteinte, sincèrement aucune comparaison avec ce que vous avez connu n'est possible. Il n'y avait que la console la plus puissante du marché qui pouvait vous offrir l'un des jeux les plus acclamés de tous les temps. www.dreamcast-europe.com SEGA™

Dreamcast.
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

"SEGA" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.
"SOUL CALIBUR" © 1998 1999 NAMCO Ltd., all rights reserved.

SUNSOFT

■ **Blaster Master, Blastin Again.** Comme son nom l'indique, le but du jeu sera de tout détruire. Aux commandes d'un tank, la tâche sera plutôt aisée. Armé d'un gros gun, vous pourrez sortir de temps en temps du véhicule et la caméra sera placée derrière le tank. C'est sur Playstation et c'est prévu pour début 2000.

■ **Mappet Monsters Crimson Eyes.** Le nom japonais de ce titre est Kukuro Seatoro... Dans ce RPG en 3D isométrique, vous pourrez élever des petits monstres, comme dans Pokémon. La sortie est prévue pour la fin de l'année sur Playstation.

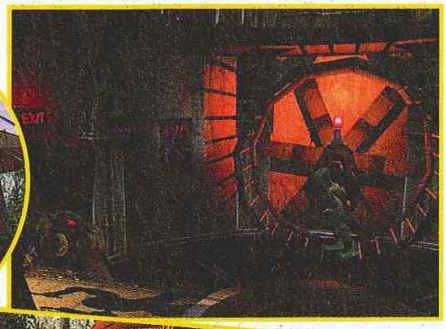
■ **YehYeh Tennis.** Le règne de Smash Court Tennis sur PS touchera peut-être à sa fin dès Noël... Orienté arcade, instinctif, maniable, et rempli d'humour, avec des terrains farfelus, YehYeh Tennis joue dans le même court (ouarf). 26 joueurs et 33 surfaces différentes seront disponibles.

■ **Futsall Soccer Madness.** Les jeux de foot délirants ne sont pas courants. Voilà que Sunsoft nous propose sa vision des choses. On pourra jouer jusqu'à huit en même temps (avec deux multitaps). Les terrains sont exotiques, et on nous promet déjà 25 équipes et 125 joueurs différents. Toxic en bave déjà. Prévu sur Playstation pour mars 2000.

ODDWORLD : MUNCH ODYSSEE

Salut, suis-moi...

La suite de l'Odyssée d'Abe sera jouable sur Playstation 2 ! Munch sera le prochain héros de la série, après le passage héroïque d'Abe. Il ressemble à Abe et combat le même ennemi. Malgré toute l'affection que l'on portait à Abe, on s'attachera très vite à Munch. Avec la puissance de la machine, le jeu sera bien-sûr en 3D temps réel et, comme en témoignent les photos, les images sont superbes. De plus, l'intelligence artificielle sera très subtile, si l'on en croit Lorne Lanning, l'initiateur de la série. On ne sait pas grand-chose pour l'instant, et on vous laisse admirer les photos. Hé, Switch, ta mâchoire va se décrocher...



FIGHTING FORCE 2

Nous avons enfin pu jouer à une version assez avancée de Fighting Force 2 (à venir bientôt sur Playstation et Dreamcast). Hawk, issu du premier épisode et récupéré pour l'occasion par les flics, combat pour l'ordre et la loi. Il ne joue qu'en solitaire et la caméra est fixée sur son dos. A présent, il peut stocker des armes et choisir de combattre à mains nues ou de dégainer. Enfin, le jeu est toujours aussi bourrin. Pour passer dans les zones suivantes, il faut absolument "puncher" des ennemis qui lâcheront des cartes d'accès. En test le mois prochain.

APRÈS UNE BATAILLE NAVALE dans le living,

et une prise d'assaut dans la cuisine,

VOUS allez avoir besoin d'un coup de main...

TOY COMMANDER : le parfait jeu D'INTÉRIEUR

Faites bien attention à ne pas réveiller l'enfant qui sommeille en vous ! S'il déclenche une guerre de jouets vous pouvez vous attendre à devoir piloter une F1 dans votre couloir ou un hélicoptère dans votre entrée... et vous faire mettre la pâtée par une peluche déchaînée. www.dreamcast-europe.com SEGA

Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

"SEGA", "Dreamcast" et "Toy Commander" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

HARDWARE

■ **Will PC.** Panasonic a inauguré une méthode inédite pour promouvoir la sortie de son nouvel ordinateur, le Will PC : le numéro 1 mondial de l'électronique a signé des accords avec des géants nippons comme Toyota, Asahi (bière), etc. pour inclure le nom de son micro dans un série de produits de consommation.

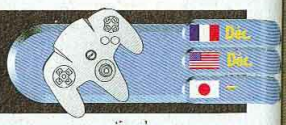
■ **Location.** la chaîne Tatsuya propose au Japon une offre qu'on ne peut pas refuser : la Dreamcast en location avec cinq jeux durant une semaine. Il faut dire que Tatsuya s'y connaît en la matière : il est déjà le spécialiste de la location de CD et de vidéo au pays du Soleil-Levant.

■ **Accessoires V-Rally 2.** Infogrames s'apprête à lancer sa gamme d'accessoires à l'effigie de V-Rally 2. Sont prévus : un pad Dual Shock à 99 francs ; un pad sensible aux mouvements de la main, à 279 francs ; un volant analogique à 349 francs ; et une carte-mémoire en forme de... Peugeot 206 !

■ **Body Vibrator.** Voici la dernière nouveauté amusante en matière de home-cinema : le Body Vibrator est un haut-parleur sur lequel on s'assoit ! Caché sous le canapé, il réagit au son balancé par les enceintes et vibre plus ou moins fort. Effets défrisants assurés ! C'est fait par Advance Tech et GMD, et ça coûte 480 francs la paire. Bonne nouvelle : c'est disponible en France !

DONKEY KONG 64

La planète des singes



Donkey Kong et ses potes sont de retour, et dans une vraie suite, pas dans un jeu de course à la Mario Kart. Après Mario et Banjo, apprêtez-vous à accueillir la prochaine plate-forme atomique sur N64 !

L'armée des douze singes

Le jeu sera donc un jeu de plates-formes en 3D libre, dans la tradition de Mario 64. Donkey sera accompagné de plein de potes, que vous dirigerez en alternance selon le niveau joué. Chaque lascar a ses petites particularités, qui l'aideront dans ses escapades. L'un pourra gonfler et flotter comme un ballon, une autre pourra balancer ses longs bras pour faire l'hélicoptère et envoyer bouler les adversaires ou, encore, être plus rapide que l'éclair. Chaque perso aura droit à une arme de jet. Diddy sera équipé d'un gros gun à oranges. Tiny balancera des plumes avec une arbalète. Ce choix rend le jeu très varié et réserve un lot de surprises. Comme les anciens épisodes, le jeu regorge de niveaux cachés, où vous pourrez récolter un maximum de bananes et de babioles en tout genre.

Rikiki, maousse kosto

La réalisation est bien sûr au top, avec des graphismes à tomber par terre et une animation nickel chrome. D'ailleurs, le jeu fonctionnera avec un Ram Pak de nouvelle génération. Vous pourrez choisir l'option en début de jeu. Pour la petite histoire, la cartouche sera sûrement jaune. L'humour, sera omniprésent : petits cris de kung-fu, rots pas très élégants, cris de guerre... Essayez de ne pas rire en regardant l'intro, rythmée par le rap des gorilles... Le challenge est dur. Rendez-vous le mois prochain pour découvrir ce titre incontournable.

s rire en
par le rap
est dur.
hain pour
rnable.

snow surfers

MYSTI FLIP

360° INDY

STALEFISH

1080°

TREE GRIND

VOUS ALLEZ en faire UNE DRÔLE DE FIGURE.

SNOW SURFERS : bien plus que des sensations.

Serre bien les fixations de ta planche et enchaîne les figures sur un maximum de pistes. Un conseil mets tes protections.

www.dreamcast-europe.com

SEGA

Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

"SEGA", "Dreamcast" et "Snow Surfers" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

VIDÉO ET BD

■ **On ne joue plus.** La K7 de "Small Soldier" est en vente depuis quelques semaines maintenant. Si les adaptations sur Playstation et Game Boy n'avaient pas marqué les esprits, le film de Joe Dante, à qui l'on doit, entre autres, Gremlins, grouille d'effets spéciaux et devrait vous faire passer de bons moments. Distribué par Universal, 150 francs environ.

■ **Métabarons VI.** La caste des Métabarons s'enrichit d'un sixième tome : "Doña Vicenta Gabriella de Rokha l'Aïeule" (!). Un conseil : relisez les cinq premiers volumes avant de vous lancer dans la lecture de ce nouvel opus. L'histoire est loin d'être simple. Les Humanoïdes associés, 80 francs environ.

■ **Star Wars version BD.** La BD suit pas à pas l'histoire du film et les dessins sont, la plupart du temps, fidèles à l'œuvre de George Lucas. Dommage que la BD ne reprenne pas le bouquin de Terry Brooks (éditions Presses de la cité), qui comporte des passages inédits très intéressants. Editions Delcourt, 50 francs environ.

■ **Gorn, suite et fin.** "Mon amour, un soir", huitième volume de la série, clôt de manière remarquable l'épopée fantastique du chevalier Gorn. Tiburce Oger, qui signe chaque mois un dessin dans le courrier de Bomboy, nous offre ici l'œuvre la plus aboutie de la collection. Un plaisir tant pour les yeux (jamais couleurs n'auront été aussi merveilleuses) que pour le cœur : Gorn rejoint sa bien-aimée de manière dramatique. Que de chemin parcouru depuis le premier album en 1992 ! Vent d'Ouest, 48 pages, 70 francs environ.

STAR WARS EPISODE 1 – LA MENACE FANTOME

Pas clair, le côté obscur !

Sorti sur les écrans depuis le 13 octobre, le tout nouveau "Star Wars" fait beaucoup parler de lui. Outre le fait que le film accumule les dollars comme jamais auparavant, nombreux sont ceux qui ont été déçus ! Les fans de la première heure ont maintenant 20 ans de plus qu'à l'époque... La Force est-elle toujours en nous ?

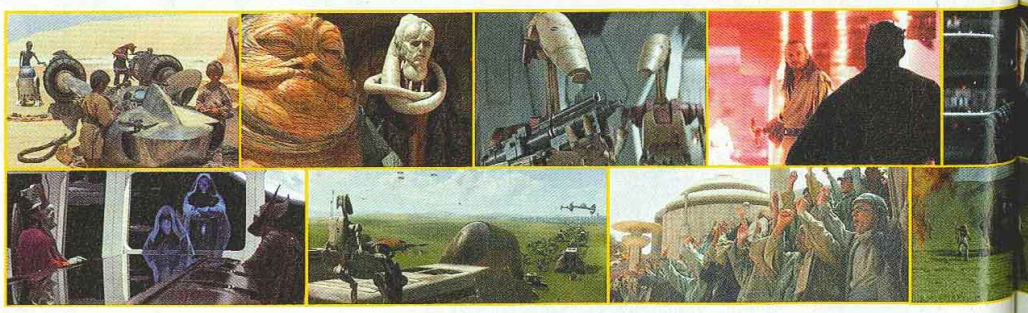
Nostalgie

Quand le générique commence et que le thème principal se fait entendre, on se croirait revenir en 1978, lors de la première apparition en France de Star Wars : "Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...". Alors, les

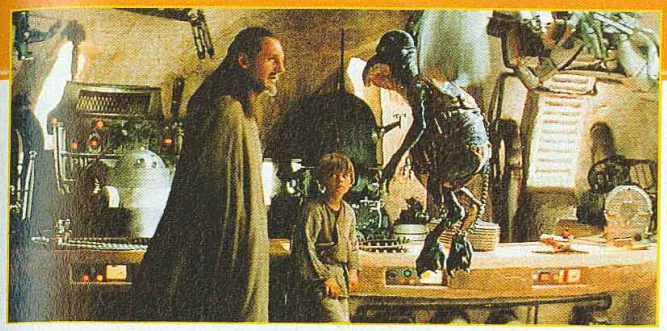
frissons commencent à envahir notre corps et la chair de poule à recouvrir notre peau. Enfin, 16 ans après la sortie du "Retour du Jedi", nous allons enfin découvrir un nouvel épisode de "Star Wars". Bizarrement, George Lucas n'a pas souhaité filmer la suite de la première trilogie. Au contraire, la "Menace fantôme" constitue le premier épisode de la série, l'épisode 1. Tous les protagonistes n'existent pas encore ou tout du moins, pas sous leur forme habituelle : Dark Vador n'est encore qu'un enfant, 6PO n'est encore pas complètement achevé, Luke Skywalker, Ian Solo, la Princesse Lea, Chewie et autres Lando Calrissian ne sont pas encore nés ! Mais, déjà, l'instant de quelques secondes, on aperçoit Jabba le Hutt et l'empereur Dark Vicious. Yoda siège déjà au conseil des Jedi et Ben Obi-Wan Kenobi n'est qu'un adolescent.

L'avènement du Jedi

C'est d'ailleurs sur Obi-Wan que s'ouvre le film. Accompagné de Qui-Gon Jinn, son mentor, les deux chevaliers Jedi sont envoyés sur l'un des vaisseaux de la Fédération pour tenter de mettre fin à un conflit. Rapidement, nos héros se retrouvent pris dans un piège, dont seuls deux Jedi peuvent en réchapper ! Dès lors, tout s'enchaîne rapidement : de la planète Naboo à Taooïne en passant par Coruscant, la cité des Jedi, entre des courses de pod et des affrontements entre droïdes de la Fédération et défenseurs de la



liberté, le spe
de souffler ur
envoûter par
spéciaux, plu
Tout au long
et Qui-Gon Ji
ren
pers
la reine
Dark Maul
américaine) e
Skywalker, fu
Vader pour les
planète Taooï
Luke Skywalk
première fois
dans l'épisode
Nouvel Espoir
croisent le che
destin sera à t
L'enfant à l'int
rêve que d'esp
surdoué de me
créateur de 6P
que la Force h
à l'arracher à s
et l'emmène d
Jedi, dont Yod
conseil qui déc
de Jedi ou non



liberté, le spectateur n'a pas le temps de souffler une seconde. On se laisse envoûter par la magie des effets spéciaux, plus nombreux que jamais. Tout au long de leur périple, Obi-Wan et Qui-Gon Jinn vont être amenés à rencontrer divers personnages : Jar Jar Binks, la reine Amidala, 6PO, R2D2, Dark Maul (Darth Maul en version américaine) et, bien entendu, Anakin Skywalker, futur Dark Vador (Darth Vader pour les Ricains). C'est sur la planète Taooïne, celle-là même ou Luke Skywalker rencontre pour la première fois Obi-Wan et Ian Solo dans l'épisode 4 ("Star Wars : un Nouvel Espoir"), que les deux Jedi croisent le chemin d'Anakin, dont le destin sera à tout jamais changé. L'enfant à l'intelligence rare qui ne rêve que d'espace est aussi un surdoué de mécanique : il est le créateur de 6PO. Qui-Gon, persuadé que la Force habite l'enfant, parvient à l'arracher à sa condition d'esclave et l'emmène devant le conseil des Jedi, dont Yoda fait partie. C'est le conseil qui décidera de sa formation de Jedi ou non...

Avis Niiico : oui, mais...

Si la réalisation technique de ce "Star Wars" est irréprochable, il est dommage de constater que le scénario est vide et qu'il manque cruellement de profondeur. Lucas se contente de poser les bases de son histoire, sans vraiment rentrer dans les détails. Il est aussi malheureux de rencontrer des personnages comme Jar Jar Binks. Ce Gungan, une espèce sous-marine vivant sur la planète Naboo, banni par son peuple, joue le rôle du bouffon, comme dans la plupart des films américains. Il est stupide, parle d'une manière encore plus absurde, et ses étourderies parviennent à sortir à de nombreuses reprises les Jedi de situations difficiles ! Un comble ! Il semblerait que Lucas ait voulu faire plaisir aux enfants en faisant intervenir ce personnage débile. C'est la deuxième fois que Lucas nous joue le tour, après les Ewoks, gentils nounours de la planète Endor dans "le Retour du Jedi". Espérons que le prochain épisode, prévu pour 2002, corrigera le tir. A ce sujet, Lucas reste comme toujours très vague, mais a laissé échapper que l'épisode 2 nous fera découvrir Bobba Fett, le fameux mercenaire. Ce n'est, paraît-il, que dans le troisième épisode, prévu en 2005, qu'Anakin se tournera du coté obscur de la Force. D'ici là, profitez du spectacle.

TOUTES LES PHOTOS SONT CRÉDITÉES LUCASFILMS LTD & TM / TOUS DROITS RÉSERVÉS.

À VENIR...

■ **Half-life.** De source non officielle, Half-life, le hit sur PC, devrait être porté sur Dreamcast. Aucune date n'a pour l'instant été avancée, mais on sait quand même que la version Sega proposera une option multijoueur en ligne. Sera-t-il possible de faire PC contre console sur Internet ?

■ **Namco 64.** Cette conversion sera développée par Bass Media et contiendra tous ses hits des années 80 : Pac-Man, Dig-Dug, Mrs Pac-Man, Galaga, Galaxian, Pole Position... Le tout tiendra sur une cartouche de 4 Mo et sera vendu à un prix très abordable au Japon.

■ **Shadowman 2.** Acclaim USA vient de confirmer qu'il développait la suite de Shadowman sur N64. Le jeu pourrait même être porté sur Dolphin.

■ **Le diable sur N64.** Blizzard Entertainment vient d'annoncer la future conversion de Diablo 2 sur Nintendo 64. Lorsque l'on sait que la version PC, pourtant prévue depuis des lustres, n'a pas encore vu le jour, on se demande si ce n'est pas sur Dolphin que ce titre sortira...

■ **Neo Geo.** Des rumeurs folles courent à toute vitesse ! Après l'annonce en fanfare de la Game Boy Advance (une portable 32 bits), on n'en finit plus de chuchoter à propos d'une Neo Geo Pocket 32 bits. Pour l'instant, rien n'est confirmé, rien n'est annoncé. On est impatient d'en savoir plus.

■ **Spicekemon.** Emma Bunton, la baby blonde des Spice Girls, prêtera sa voix pour chanter la bande originale du film de Pokémon. No comment...

■ **Scully.** Dana quitte le FBI et les dossiers X. Gillian Anderson a en effet confirmé son intention d'aller se faire voir ailleurs, et ne tournera pas la prochaine saison. Avec les caprices de David Duchovny, la série risque bien de cesser.

MATOS

■ **Microsoft.** Le géant américain prévoit de fabriquer une console (projet X-Box) basée sur les technologies PC pour se lancer à son tour dans la guerre du jeu vidéo. La machine serait vendue 299 dollars et serait prévue pour l'automne 2000. Elle se présentera sous deux configurations : Pentium III ou Athlon. La partie graphique sera assurée par le monstre de Nvidia, le GeForce 256. Les CD de la console pourront tourner sur PC, mais pas l'inverse. Le DirectX 7 automatisera les tâches et aucune configuration style Windows ne serait nécessaire (est-ce possible ?). A ce sujet, l'OS de la machine serait WinCE 3. La plate-forme est libre de licence : pas de royalties à payer, des marques différentes et tout le monde pourra presser les CD, comme pour la 3DO. D'après la rumeur, cette console serait plus puissante que la PS2 et rivaliserait avec la Dolphin. Après avoir amusé des générations d'informaticiens avec son casse-tête Dos, Microsoft cherche à standardiser le PC ludique. Squaresoft aurait la volonté de développer sur ce support.

■ **UVGA.** Ce fabricant d'accessoires sortira aux Etats-Unis un prochain VM pour la DC qui aura une capacité de stockage 4 fois supérieure à la normale. De plus, il sera possible de le relier à un PC pour y transférer ses données, comme un Dexdrive. Par ailleurs, le fabricant prévoit aussi un petit adaptateur du nom de Dreamstation, qui permettra de connecter n'importe quel pad Playstation sur la Dreamcast.

■ **ATT Dreamcast.** Fier de son succès aux Etats-Unis, Sega prévoit l'installation d'un réseau par câble aux entre 2000 et 2001 en partenariat avec ATT. Au Japon, un test sera réalisé à Tokyo dès le mois d'octobre prochain. Enfin, Sega a annoncé une caméra CCD couleur, un micro et le DVD (compatible vidéo) pour le début 2000.

TOMB RAIDER, LA RÉVÉLATION FINALE

Le réveil de Lara

On n'arrête plus Lara ! Pour ce quatrième épisode de ses aventures, Tomb Raider ne portera pas de numéro et s'appellera sobrement "La Révélation finale". Le souci de revenir à l'esprit du premier épisode a apparemment occupé Core Design, après consultation auprès des joueurs. L'aventure se recentre donc sur l'aspect exploration de tombes, et se passera entièrement en Egypte.

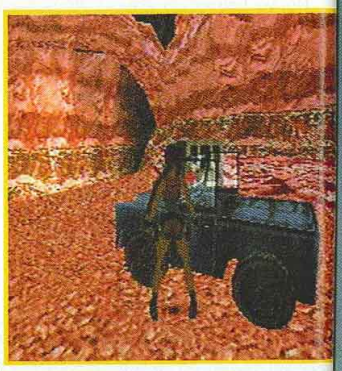
C'est doux, c'est neuf ?

Au rayon nouveautés, Lara peut à présent grimper et glisser sur une perche.

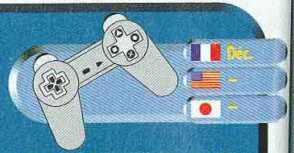
Accrochée à une corde, elle peut se balancer. De plus, elle a passé son permis et peut conduire un side-car et une jeep... Mais la plus grande nouveauté concerne la gestion des armes : on pourra combiner plusieurs éléments, par exemple un fusil à pompe et un viseur laser pour obtenir une vue à la sniper, ou bien les jumelles et l'arbalète. L'intelligence artificielle a été nettement améliorée, permettant aux ennemis de vous suivre partout. Les simples obstacles ne les arrêteront pas. Enfin, le mode Entraînement ne se passe plus dans la demeure de Lara. Vous dirigerez toujours Lara en adolescente de 16 ans (mais déjà en pleines formes), affublée de deux couettes à la place de la natte, et accompagnée de Von Croy, un perso qui lui apprendra tout ce qu'elle sait aujourd'hui.

Non, lavé avec Mir Laine

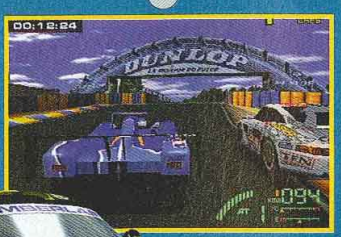
Plusieurs petits détails ont été affinés. Les problèmes d'affichage 3D ont été en grande partie résolus – un exploit, quand on se souvient des abus de TRIII. Ce qui donne l'occasion d'admirer des décors très détaillés, d'un goût certain. De plus, la modélisation de Lara a été affinée, ses formes sont plus rondes, les textures de son corps plus précises (on en déduit que Lara porte un string...). Et, enfin, cet épisode revient à la sauvegarde à volonté, comme dans TRII, et sera moins difficile que le précédent. De quoi réconcilier l'héroïne avec ses fans.

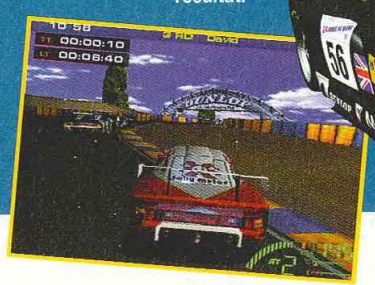


LES 24H DU MANS



Eutechnyx se remet en route. Après M6 Turbo Racing, Motor Mash et C3 Racing, sous la houlette d'Infogrames, ce développeur anglais continue les jeux de course. Cette fois-ci, leur titre bénéficie de la licence prestigieuse du Mans. Les courses peuvent donc durer très longtemps : 12 minutes, 24 minutes, voire carrément 24 heures dans certains modes, au volant de GT1, GT2 ou de prototypes, cela dépendra de votre forme physique. D'autre part, la météo est gérée aléatoirement durant la course, avec la nuit qui tombe progressivement. Pour l'instant, le jeu n'est fini qu'à 85%. On attend de voir le résultat.





*Déjà Le Futur

Devant toi les années lumière

16 bits
Ecran super-large LCD
4096 couleurs
146 couleurs simultanées
Joystick intégré
40 heures de jeux en continu
En série (horloge, calendrier, alarme, horoscope,...

NEOGEO POCKET COLOR™

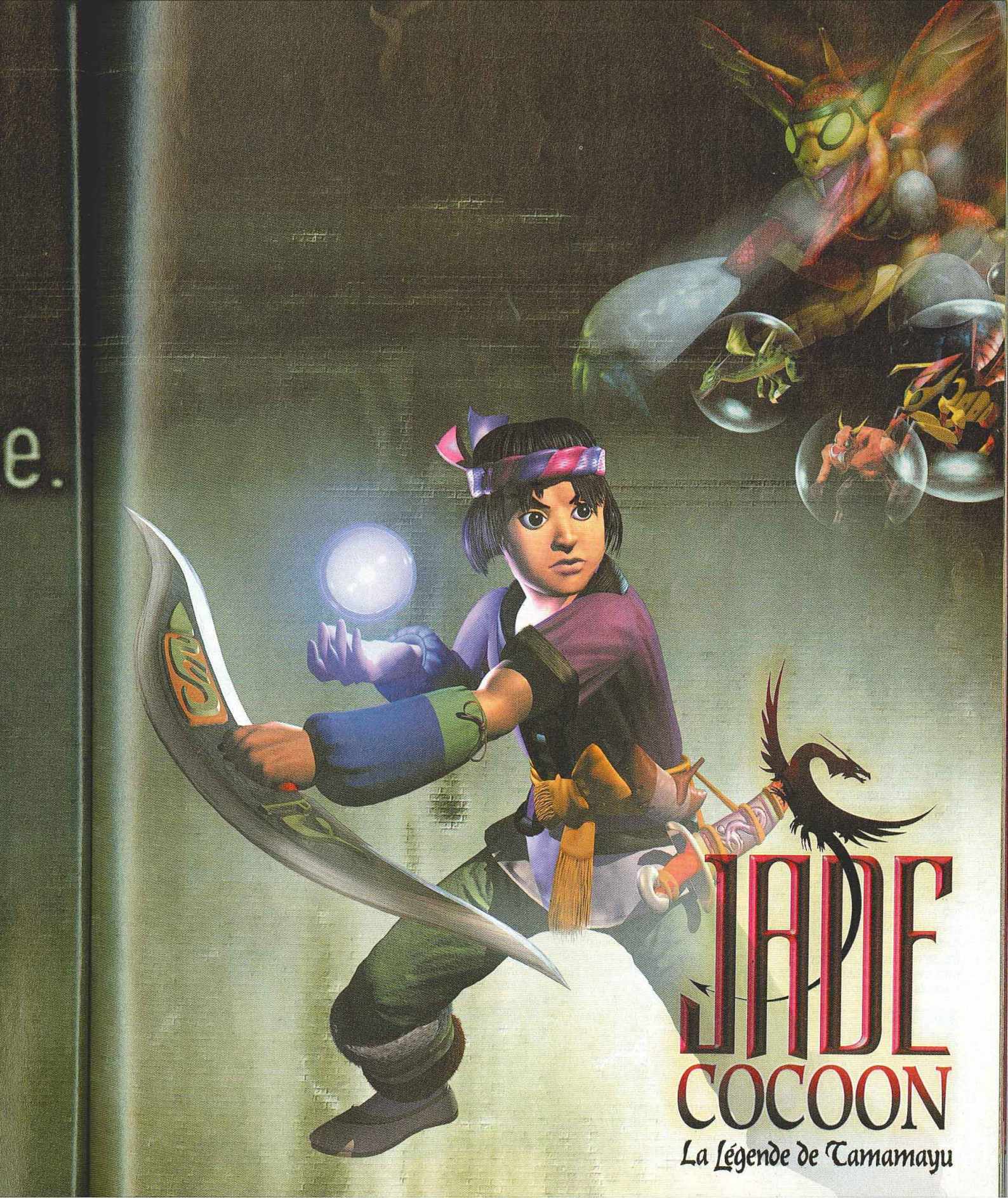
The Future Is Now*

SNK

NEOGEO POCKET are trademarks of SNK Corporation

SCOR Photographie de Willy Huvey

Tu penses qu ils sont
tes ennemis ?
erreur...
ils sont ta force.
PERIMETRE
PlayStation
CRAVE
ENTERTAINMENT
Genki
astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr
*2,23F/mn
la legende de Tamamayu, Crave and their respective logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. All right reserved. Crave Entertainment is a registred mark in the US. (c) 1999 Crave Entertainment, Inc.
Genki is a registred trademark of Genki Co., Ltd. All right reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registred trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


JADE
COCOON
La Légende de Tamamayu

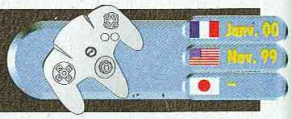
PROMOTIONS

■ **Mario Golf.** On salue l'humour "niiicoloïde" de la dernière pub de Nintendo pour Mario Golf. Elle est passée dans plusieurs magazines, dont C+92 page 29. On peut y lire : "Qu'est-ce qui est vert et qui a 18 trous de balle ?". Et juste en dessous du monstre pas bô, la solution à l'envers répond : "Perdu ! C'est l'un des 6 parcours de Mario Golf. Affrontez-vous à coup de clubs jusqu'à 4 joueurs. C'est l'heure du tee sur les greens de la Nintendo® 64."

■ **Playstation.** Si vous avez zappé ces derniers temps, vous avez sûrement repéré cette nouvelle pub pour la Playstation. Une fille philosophe pendant tout le spot et finit sur la phrase qui tue : "Je joue, donc je suis." Ce film tourne le dos aux précédentes campagnes, plus humoristiques, Mais la chose la plus dérangeante est sûrement le visage très étrange de la péroreuse métaphysicienne. Rassurez-vous, ce n'est pas la nouvelle hôtesse d'accueil de Consoles+, elle n'est que le fruit d'un trucage. Et pour une fois, c'est une publicité pour la console, et non pour un jeu.

LOONEY TUNES SPACE RACE

Quoi de neuf, doc?



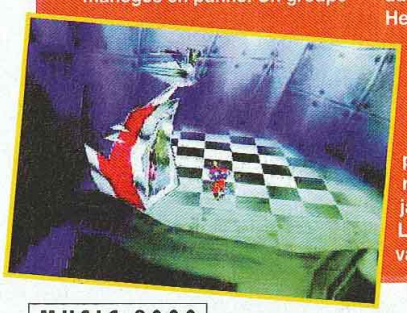
Les Looney Tunes envahissent le monde des jeux vidéo. Cette fois-ci, vos héros préférés, Daffy Duck, Vil Coyote, Bugs Bunny, Titi et Marvin le Martien, s'affronteront dans des courses acharnées. Chaque perso utilisera des armes et des techniques inspirées des dessins animés. C'est réalisé par Infogrames, et ça promet d'être délirant.

SPROCKET

Sprocket est un petit robot de maintenance juché sur une roue de vélo. Il travaille dans un parc d'attractions et doit réparer les manèges en panne. Un groupe de vandales s'est infiltré dans le parc, et s'amuse à mettre le bordel partout. Vous devrez donc réparer les dégâts au plus vite.

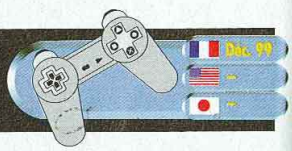
Heureusement, Sprocket dispose d'un outil imbattable : la roue sur laquelle il se déplace peut s'infiltrer partout, dans tous les petits recoins et autres trous à rats inaccessibles avec des jambes normales.

Le jeu est tout en 3D, avec une vaste partie exploration, dans la grande tradition des jeux de plates-formes sur N64. Pour finir, vous pourrez même faire un tour dans le manège que vous aurez construit vous-même.



MUSIC 2000

Tombez la...



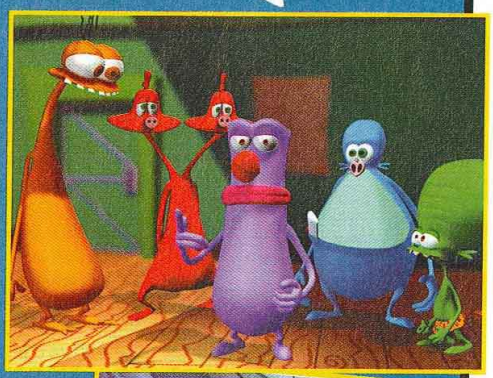
Le premier volet de ce titre avait déjà fait parler de lui. Avec Music, vous pouviez créer facilement des morceaux de techno sur Playstation, grâce à la banque de sons et de rythmes contenue sur le CD. Il fallait ensuite les marier à votre sauce sur les différentes pistes de la table de mixage virtuelle. Music 2000 conserve ce principe, mais, cette fois-ci, l'interface est beaucoup plus accessible, et la bibliothèque de sons, encore plus riche. Le jeu utilise de façon ingénieuse le Dual Shock.

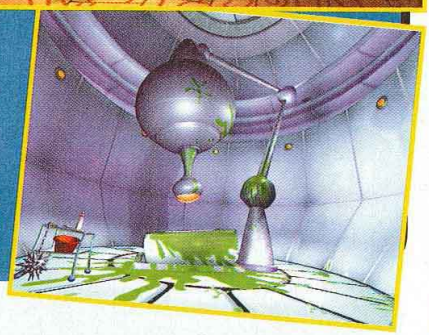
De plus, un mode vous permettra de tomber la chemise à quatre simultanément, l'un commandant, par exemple, les voix, un autre les cuivres, et les deux derniers, les percussions et les guitares.

STUPID INVADERS

Janv. 00
Janv. 00

Comme dans "Mars Attack", des extra-terrestres débiles, du genre aliens aliénés, décident d'envahir la Terre. Manque de chance, suite à une erreur de calcul grotesque, ils atterrissent sur une planète hostile. Les autochtones le prennent mal et décident de les capturer pour compléter la collection d'extra-terrestres de l'infâme Dr S. Vous devrez donc aider Gorgeous, Candy, Stereo, Etno et Bud à quitter les lieux au plus vite. Mais pour y parvenir, ils devront d'abord réparer leur vaisseau qu'ils ont abandonné en piteux état. Stupid Invaders est un jeu d'aventure en 3D qui mélange habilement humour et qualité graphique étonnante. On nous promet déjà plus de 500 décors différents, et on pourra jouer le rôle de chaque héros alternativement.



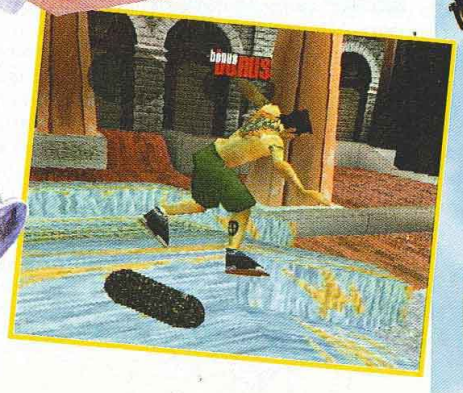


THRASHER : SKATE AND DESTROY

Tranche de skate

Nov. 99

Le célèbre magazine de skate américain a prêté son nom pour Skate and Destroy. Après l'excellent Tony Hawk's Skateboarding, Z-Axis a plutôt privilégié le côté "simulation" de son prochain jeu de l'extrême. Avec six personnages, vous pourrez glisser comme des fous sur les quinze niveaux du jeu.
Les skateurs ont été modélisés, à l'aide de la motion-capture, sur des vrais pros. Ce qui donne un rendu réaliste des mouvements. Autre nouveauté, la santé de votre skateur est mesurée par une jauge de vie. Une fois celle-ci épuisée, vous êtes "mort" pour cause de blessures trop graves. Dernière petite touche d'humour : quand vous vous écrasez lamentablement sur le pavé, votre perso gît comme une poupée de chiffon, tordu dans tous les sens...



FRICOTAGES

■ **Adidas.** Le sponsor de Prince Naseem est la marque bien connue Adidas.
A l'occasion de la sortie du jeu de boxe de Codemasters portant le nom de cet illustre champion, vous verrez Adidas collé partout. Un échange de bons procédés : ils fournissent les pompes et le short, et on voit la marque.

■ **Ferrari.** Avec l'arrivée de la borne Ferrari en France, la marque au cheval cabré n'a pas fini de faire parler d'elle. Guillemot a signé une licence pour l'exploiter avec un volant top classe pour Playstation et PC. Enfin, Acclaim vient de confirmer un jeu de course rien qu'avec des Ferrari.

■ **Bandai.** Le célèbre fabricant de jouets a arraché plusieurs licences intéressantes du monde des jeux vidéo.
Il sortira sous peu des figurines à l'effigie des héros de Final Fantasy VIII, d'une taille de 15 cm chacune. Elles coûtent 80 francs séparément, et 230 francs par lot de 4. On a franchement aimé la finition très soignée. Vous trouverez aussi des statuettes de Lara Croft, très bien faites, dans diverses situations. Leur prix varie entre 100 et 230 francs. Une bonne nouvelle pour ceux qui veulent décorer leurs pizzas.

JAPAMANIAC

■ **Hokuto No Ken 2.** On vous parlait de cette série le mois dernier. Sachez que deux nouvelles cassettes vidéo viennent de sortir : les volumes 3 et 4. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

■ **Trace solaire.** La série "BT'X" ne décolle toujours pas. Ce rejeton de "Saint-Seiya" reste plutôt insipide. Bref, rien de nouveau.

■ **Short Program.** Pas de doute, Mitsuru Adachi a un talent certain quand il s'agit de raconter des histoires d'amour...

■ **Cat's Eye.** Voici déjà le sixième manga de "Cat's Eye", encore un bon gros pavé, qui se laisse lire très facilement.

■ **Fushigi Yugi .** Quand le treizième volume est sorti, on a cru que ce manga s'arrêterait là... Mais non ! C'est reparti pour "Un Jeu étrange". Un shojo qui se lit avec grand plaisir!

L'HISTOIRE DES 3 ADOLF

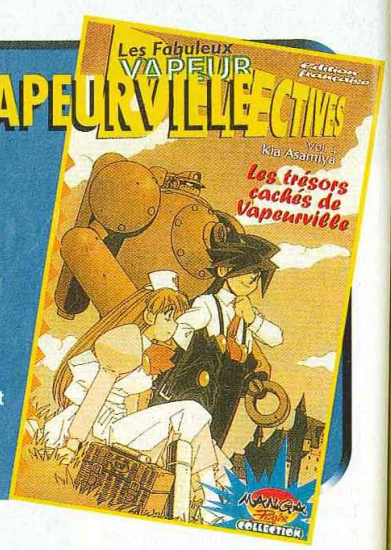
Adolf s'en va-t-en guerre

Le quatrième et dernier manga des " 3 Adolf" vient de sortir. Il est difficile de vous en parler sans trahir le scénario. Ce manga se base sur une période difficile de l'Histoire, tout en restant original. On y perçoit l'ironie du destin des personnages, quand les deux Adolf se retrouvent, bien après la fin de la seconde guerre mondiale. Adolf Kamil, s'engage dans l'armée d'Israël, alors que l'ancien SS Adolf Kaufman, après avoir été traqué comme ancien nazi ,rejoint l'armée de libération de la Palestine. Une fois encore, les deux Adolf se retrouvent dans des camps opposés.

Vous l'aurez compris, "l'Histoire des 3 Adolf" est un manga fantastique, une saga de l'ampleur de "Boudha" et un chef-d'œuvre d'Osamu Tezuka, à ne rater sous aucun prétexte.
Mangaka : Osamu Tezuka.
Editeur : Tonkam.

LES TRÉSORS CACHÉS DE VAPEURVILLE

Voici déjà le quatrième volet des aventures des "fabuleux détectives à vapeur", et il faut bien avouer que cette série, au premier abord sans prétention, se révèle assez attachante.
Le dessin, au style assez classique mais soigné, est très agréable. Les intrigues sont bien ficelées, les personnages mignons, et on se laisse facilement captiver par leurs aventures. Cet épisode ne dérode pas à l'esprit de la série et devrait plaire aux amateurs d'enquêtes policières à la "Conan", enrichies d'un côté rocambolesque et léger.
Il est un peu étonnant de voir Kia Asamiya, à qui l'on doit "Silent Moebius", s'atteler à ce type de manga. On a du reste un peu de mal à reconnaître son style graphique. Reste un bon achat et une lecture agréable.
Mangaka : Kia Asamiya.
Éditeur : Manga Player.



WISH

La compagnie des anges

Encore un nouveau manga de Clamp ! Décidément, il faut croire que les filles qui forment ce groupe sont très populaires. On est dans un style graphique très shojo, mais plus épuré et plus clair que d'habitude. Par certains aspects, l'histoire fait un peu penser à "Ah, My Goddess". Ambre est un ange, qui a pour mission de retrouver Jade, l'un des quatre anges majeurs. Lors de ses investigations, elle va rencontrer Shuichiro, qui la sauve d'un méchant corbeau – il faut dire que la pauvre Ambre, le soir venu, devient toute petite (genre Gia) ! L'ange se propose d'exaucer un souhait pour le remercier, mais Shuichiro n'en a aucun. Ambre va donc squatter chez lui en attendant qu'il se décide. Comme toujours dans les mangas de Clamp, un motif se répète. Là, c'est une réflexion sur la solitude : Shuichiro ne désire rien de spécial, c'est la compagnie d'Ambre qui lui plaît. Un manga rafraîchissant et qui se lit facilement.
Mangaka : Clamp.
Éditeur : Tonkam.

tif se
xion sur la
sire rien de
ie d'Ambre
raîchissant

RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

JEUX VIDEO
recycle
NEUFS & RECYCLÉS
ware

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX
RECYCLEZ-LES !

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Metal Gear Solid	199 F	Syphon Filter	219 F	V-Rally 2	249 F
FIFA 99	199 F	Silent Hill	249 F	X-Files	249 F
Driver	219 F	Star Wars - Episode I	249 F	Wipe Out 3	249 F

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26
BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran - Tél. 01 41 52 12 92
CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41
ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex - Tél. 01 60 87 11 17
PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65
PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11
ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny - Tél. 01 48 12 65 47
TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Échirolles - Tél. 04 38 49 91 02
LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nvelle Extension - 69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38
MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28
NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19
THIONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/11/99.*
Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Toujours gagnant avec la carte verte !

Pour acheter ou vendre des jeux chez recyle ware, la carte verte vous permet de gagner des bons d'achat d'une valeur de 50 F.

- Gratuite avec le premier achat
- Elle est sans date limite de validité
- Elle est valable dans tous les recycle ware

IMPORTANT : Les bons d'achat sont valables sur tous les produits sauf sur les Consoles.

Tous les 1000 F d'achat, revente de jeux comprise, vous recevrez un Bon d'Achat de 50 F de réduction.

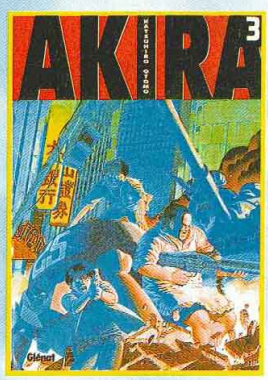
JAPADINGUE

■ **TOUGH.** Un manga où ça bastonne bien, avec un humour parfois un peu glauque... Ce second volume confirme que "Tough" est une une série à suivre. Vivement le troisième !

■ **RANMA 23.** Ce nouveau volume des aventures de Ranma est plutôt réussi, avec pas mal de petites histoires courtes. On revoit quelques anciens personnages... Bref, à ne pas rater.

■ **TREFLE 3.** Cela reste toujours aussi fouillis, avec un découpage bizarre, mais il faut croire qu'on s'habitue. Je reste très mitigé sur ce manga, à réserver aux inconditionnels de Clamp.

■ **AKIRA 3.** Glénat continue de sortir tranquillement les volumes d'Akira, façon Bottin en noir et blanc. C'est toujours aussi excellent. Parfait pour les collectionneurs comme Cheub ou moi.

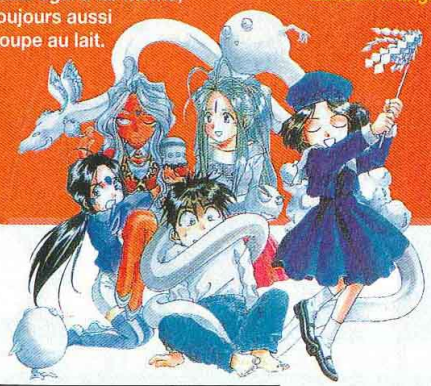


■ **VAMPIRE PRINCESS MYU.** C'est la toute première série qui est cette fois éditée. On se souvient que la seconde était sortie il y a quelques années. Pas mal, mais tout de même un peu moins bon. A voir pour les amateurs de Myu.

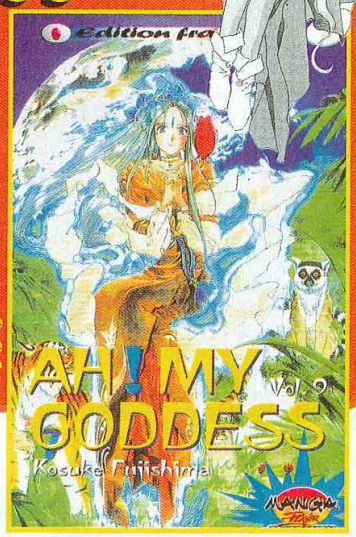
AH ! MY GODDESS

Il n'y a pas à dire, ce manga ne s'use pas le moins du monde, malgré ses neuf volumes. Belldandy se montre un tantinet jalouse (qui l'eût cru ?) et Keichi reste égal à lui-même, toujours aussi soupe au lait.

Le mélange humour-amour fonctionne toujours. Quelques passages en S.D sont tout bonnement craquants. A ne pas rater.
Mangaka : Kosuke Fujishima.
Editeur: Manga Player.



La belle déesse deviendrait-elle jalouse ?



YOU'RE UNDER ARREST

'cause you're the best

Il faut croire que j'aime bien Kosuke Fujishima, car là encore, rien à dire, c'est du tout bon. Ecrire des histoires courtes est particulièrement difficile. Il faut arriver à éviter une certaine routine. On ne compte pas le nombre de mangas qui s'essoufflent ou dont l'on note une baisse de régime par moments. Ce n'est pas le cas de You're under arrest, et ce quatrième volume le confirme. C'est drôle, ça se lit facilement. Idéal pour passer un bon moment.
Mangaka : Kozuke Fujishima.
Editeur : Manga Player.

Les deux belles flicardes sont toujours aussi dingues !

VIDEO GIRL

La belle Aï en couverture de ce roman.

Quand j'ai maté la couverture, je me suis dit : "chouette, un nouveau manga de Vidéo Girl"... Puis, passée la surprise, j'ai vu qu'il n'y avait que du texte sur les pages... Vous l'aurez donc compris, il ne s'agit pas d'un manga, mais d'un roman ! C'est une première, et une initiative intéressante de la part de Tonkam, un habitué des paris risqués. J'espère qu'on verra d'autres romans traduits en français. L'histoire, illustrée par M. Katsura, est un peu à l'eau de rose, mais si vous avez aimé le manga, vous devriez accrocher.
Auteur : Sukehiro Tomita.
Editeur : Tonkam.

Sniper

MAINTENANT, ON NE JOUE PLUS !!!

REVENDEURS : CONTACTEZ NOUS

Ce ne sont pas des autocollants
nos accessoires sont décorés par thermo-formage à la fabrication

ATLANTIS GROUP

Parc d'activités Lafayette - 54320 Maxeville • Tél : 03 831 931 50 - Fax 03 831 931 51 • http://www.sniper.fr

NINTENDO

■ **Un allié pour Nintendo.** S3 vient d'entrer dans le cercle des partenaires technologiques de Nintendo et fournira un système de compression des textures placé directement sur la carte graphique de la Dolphin. Cela permettra d'éliminer les effets de flou et d'escaliers, et la répétition d'éléments du décor. Grâce au S3TC, les développeurs pourront offrir des rendus graphiques encore inégalés à ce jour. Le poids d'une image sera divisé par six (sans perte de qualité), son temps de chargement réduit, et elle utilisera moins de mémoire. IBM, Matsushita, Art-X, MoSys, S3... Nintendo sait s'entourer !

■ **Faux Pokémon.** Lors d'une inspection chez O'hare International aux Etats-Unis, des policiers ont mis la main sur des jouets Pokémon de contrefaçon pour un montant de 50 000 dollars. Venant du Japon, ces produits dérivés ne portaient pas la marque officielle et obligatoire Nintendo. Les douaniers attendent la visite d'un expert.

■ **Ça plane pour Nintendo.** Le Gateway est un appareil incrusté dans les fauteuils des avions et permettant aux voyageurs de s'éclater sur quelque 300 jeux Nintendo. Cette forme de divertissement opérationnelle depuis 6 ans, connaît un véritable succès. Pour éloigner toute concurrence, Nintendo vient de déposer un brevet. All Nippon Airway, Singapore Airlines, Malaysia Airlines, Air Canada et Air China proposent déjà le Gateway à leurs clients.

■ **Sorties Game Boy.** Le mois prochain, sur la portable de Nintendo : Mr Nutz, Ronaldo V-Soccer, Supreme Snowboarding, Worms Armageddon, Babe et Gex. La Game Boy n'a pas le temps de respirer !

■ **Dolphin.** Nintendo montrera le prototype en août 2000, ou peut-être en septembre, à moins que ce ne soit en octobre, bref c'est annoncé pour août !

SOUL FIGHTER

Toka bien te tenir !

Déc. 99

Les petits Français de chez Toka continuent leur bonhomme de chemin sur Soul Fighter. Voici les dernières infos concernant ce jeu très prometteur. Trois personnages répondent à l'appel : Altus, le gros bourrin ; Sayomi, l'experte en kung-fu ; et Orion, le mage (qui ressemble à Tortue Géniale). Au service du roi de Gomar, ils vont latter des monstres à corps perdu. On aura le choix de se battre avec une arme ou à mains nues. L'arme ne pourra être dégainée que si sa "barre d'usure" est pleine - sinon, il faudra la ranger pour la laisser "se reposer". Ce principe obligera à alterner entre les deux techniques et donnera plus de piment aux parties. De même, une barre de Combo sera à surveiller : remplie au maximum, le perso pourra lâcher un énorme combo, ou un sort qui balaiera tout à l'écran.

L'âme fatale

Fidèle à sa réputation, Toka a donc pondu un beat'em all pure souche. Contrairement à Legend, sur Snin et PS, le jeu est en 3D libre et ressemble, dans son principe, au Spike Out de Sega en arcade. Les parties sont très intenses, car les monstres arrivent par paquets. Les éléments du décor sont très nombreux, mais la vitesse d'affichage reste à 60 images par seconde. On s'étonne même parfois de l'absence de ralentissement !
La version finale proposera douze niveaux divisés en cinq mondes. Soul Fighter s'inspire complètement de la culture japonaise. Les couleurs choisies sont chaudes, le genre est typiquement bridé, et, chose surprenante, le générique de fin est chanté en japonais, dans les tons de la pop locale ! En plus, le jeu sera distribué par Konami, le roi du délire nippon, dans l'archipel du Soleil-Levant. C'est du franco-japonais, la french touch à la sauce nippone, et le cocktail est détonant.

RIDGE RACER 64

Fév. 00
Fév. 00
Déc. 99

Enfin ! Après de longs mois d'attente, Ridge Racer arrive sur la N64 ! Après quelques infidélités avec Sega, Namco est retourné chez Nintendo et a adapté son jeu de course fétiche. Bien sûr, pas question pour l'éditeur de sortir tel quel un jeu vieux de plusieurs années... RR 64 bénéficie des évolutions apportées aux séries de la Playstation, tout en conservant les particularités des jeux Nintendo. Seul le look des voitures se rapproche de celui vu dans R4 et, d'une manière générale, la qualité graphique semble à la hauteur de celle de World Driver Championship. La version que nous avons pu voir contenait encore quelques bogues de collision et la maniabilité était encore à travailler. Cela dit, cette version datait de l'ECTS, et des modifications importantes ont certainement été apportées depuis. On attend avec impatience d'en voir les effets, même si, il faut bien l'avouer, jouer à Ridge Racer sur N64 laisse une impression assez bizarre...

IN EXTREMIS

Chez Ferrari, c'est raviolis !

Volant Ferrari

Le superbe volant Ferrari de Guillemot, compatible Analog et NegCon, est enfin arrivé ! Après quelques rapides essais, on peut d'ores et déjà affirmer que c'est une réussite en la matière. Guillemot a mis le paquet pour faire honneur à la prestigieuse marque italienne, avec une finition impressionnante. Test complet le mois prochain.

Rocco et les spaghettis

Pour promouvoir Trick Style sur Dreamcast, l'éditeur vient d'engager l'acteur de films X Rocco Siffredi, qui apparaîtra (habillé ?) dans la campagne d'affichage pour le jeu. Pourquoi Rocco ? Parce que, dans Trick Style, on s'envoie en l'air dans multiples positions... "Pour y jouer, c'est surtout une question de style", affirme le slogan de cette campagne complètement folle !

Chute des profits

En milieu de l'année fiscale, le 30 septembre 99, Nintendo accuse un profit très inférieur aux chiffres de l'an dernier. Cette baisse s'expliquerait surtout par le cours très haut du yen et par la sortie retardée de Pokémon Gold et Silver. Espérons que cela ne handicapera pas la sortie de la Dolphin.

Promotions Konami

Pour Noël, Konami lance trois packs : Metal Gear Solid avec le guide officiel (environ 400 F) ; Metal Gear Solid, Missions spéciales avec la figurine de Solid Snake (environ 250 F) ; et Silent Hill avec le guide officiel (environ 380 F).

TDK s'initie

TDK se lance dans l'édition de jeux Playstation. Les premiers produits arriveront en automne 2000.

RATATOUILLE

■ **Concours Sony.** Sony nous refait le coup du méga concours pour son jeu de foot Le Monde des Bleus. Pour y participer, il faudra former une équipe de quatre sportifs. La finale se déroulera lors d'un grand match sur la pelouse du Stade de France, avec retransmission sur écran géant. Les heureux champions gagneront un voyage autour du monde et pourront suivre plusieurs matches dans les stades les plus mythiques de la planète. Un guide et une voiture seront également mis à leur disposition pour découvrir chaque pays.

■ **Chat fou.** Pour la sortie de la Dreamcast en France, Mad Catz a déjà préparé ses armes. Au programme, un pad avec les boutons L et R à côté des quatre autres et un gun muni d'auto-fire (entre autres).

■ **Evo.** Voici un pad Playstation d'un genre très particulier. Signé Gamester, il se compose de deux parties séparées, l'une s'attachant au poignet droit et l'autre tenue dans la main gauche. La partie droite est munie de capteurs de mouvements : pour vous déplacer dans le jeu, vous bougez simplement la main. Quant à la partie gauche, elle s'occupe des boutons normaux, avec un affichage LCD. C'est curieux, bizarre et légèrement gadget (NDLR : et les gauchers, ils peuvent jouer ?). Bref, on est impatients de l'essayer.

■ **Razmoket.** Déjà disponible en version américaine, le jeu tiré des aventures des Razmokets arrivera en version officielle le mois prochain sur N64. On peut incarner quatre persos au choix et jouer en quatuor.

(C) 1999 VCC Entertainment. Published 1999 by Crave Entertainment. Crave is a registered trademark of Crave Entertainment Inc.
Killer Loop is a registered trademark. Copyright Benetton Group. All rights reserved. "Playstation" and the "Playstation" Logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

esanteur, des pistes minées, des adversaires sans foi ni loi
Si ça vous fait peur vous pouvez jeter l'éponge...

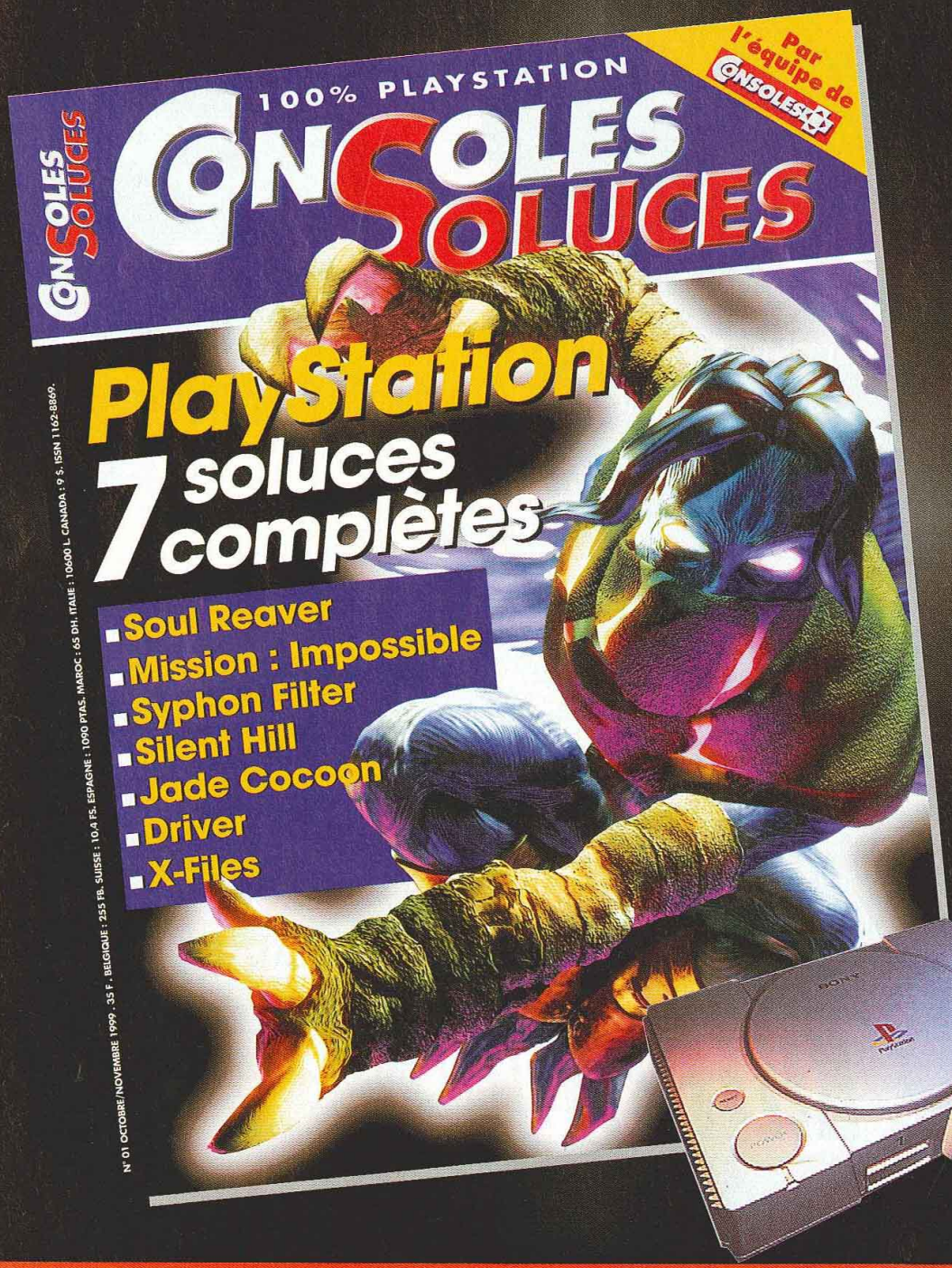
KILLER LOOP™

KILLER LOOP
Developed by VCC/FEB
CRAVE ENTERTAINMENT
PlayStation
PC

CONSOLES+ présente

le meilleur de la PlayStation tout en...

soluces...



Tradit
fin d'a
se bou
sortir
plus fo
Au por
consol
Final F
Tarzan
Hydro
Force G
d'autr

En vente actuellement chez qui vous savez !

et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

TES

Traditionnellement en fin d'année, les éditeurs se bousculent pour sortir leurs titres les plus forts. Au portillon, toutes consoles confondues : Final Fantasy VIII, Tarzan, Ronin Blade, Hydro Thunder, Jet Force Gemini et plein d'autres encore.

d'or CONSOLES+

FINAL FANTASY® VIII

La grosse bombe de Square s'écrase en France. Et son onde de choc va tout balayer sur son chemin.

Final Fantasy, voilà un nom familier des possesseurs de Playstation. Le septième volet avait marqué quantité de joueurs dans le monde et popularisé un genre magique : le RPG-aventure. Deux ans après, la suite arrive sous nos latitudes avec de quoi dérouter les fans. Les héros ont changé, le design a été chamboulé, et plein de nouveautés ont été ajoutées.

Huitième saison

Avant de toutes les énumérer, attardons-nous d'abord sur ce qui a été conservé. Le principe du jeu est resté le même : vous naviguez dans de magnifiques décors en haute-résolution. La 3D est fixe, sauf quand vous voyagez d'un village à un autre. Quand, au hasard de vos errances, vous tombez sur des ennemis restés invisibles, l'écran passe dans une phase combat en temps réel (voir encadré).

Parmi le nombre impressionnant de persos différents, vous devrez en choisir trois qui formeront votre équipe d'élite – les seuls qui auront le privilège d'apparaître pendant les scènes de combat. On retrouve également un scénario torturé, avec des terroristes sur fond de guerre, des héros charismatiques et des effets visuels éblouissants.

FX effets très spéciaux

Pour s'en prendre plein la gueule, Final Fantasy reste la référence. On voit aisément où est passée une grosse partie du budget de la production. •••

FINAL FIGHT

Comme dans les épisodes précédents, FFVIII se démarque des autres jeux d'aventure avec son système de combat en temps réel. Quand vous passez en mode Combat, une jauge indique votre tour d'action. Elle se remplit lentement et, quand elle est pleine, vous pourrez choisir l'action du personnage. Il ne peut y avoir que trois persos en scène. A vous de choisir l'équipe idéale selon le choix proposé.

AVIS OUI, MAIS...

Final Fantasy VII avait sacrément aidé la Playstation à décoller au Japon. En France, Final Fantasy VIII sera comme le bouquet final de la console. Jamais on n'aurait cru cette "plaie" capable de telles prouesses. C'est des paillettes plein les pixels... peut-être même trop !

J'ai l'impression d'être devant un film animé interactif, avec peu de choix dans les manœuvres. De plus, le système de jeu est beaucoup trop compliqué pour attirer les novices. Entre les sorts, les élémentaires, les cartes et les associations, il faut s'accrocher...

GIA

ÉLÉMENTAIRE, MON CHER WATSON

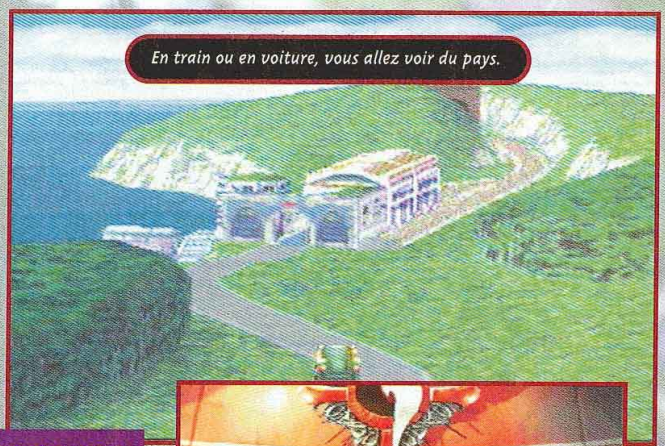
La magie des Elémentaires est primordiale dans le jeu. Vous récupérerez ces divinités au cours de l'aventure, et vous pourrez les invoquer durant les combats. Le temps d'invocation dure deux fois plus longtemps qu'une action simple, mais les dégâts sont en général dévastateurs. Comme les héros "normaux", les G-Forces montent aussi en niveau, en récupérant des "PDC" pendant les combats. Alors, sachez bien les entretenir et les associer correctement à vos héros fétiches.

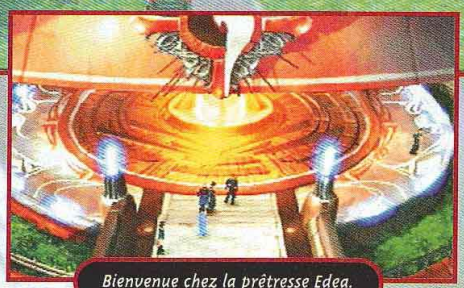
Un peu de sous pour louer une voiture ? Faites gaffe aux pannes d'essence.

La traduction est vraiment bien faite. Pour preuve : Seifer, le kéké, traite les autres de minus.

Squall est élève d'une énorme école militaire au luxe indécent.

En train ou en voiture, vous allez voir du pays.





Bienvenue chez la prêtresse Edea.

BONNETEAU

Pour gagner les items rares qui améliorent vos armes, vous devrez jouer aux cartes contre ceux qui vous défieront. Ces cartes sont disséminées un peu partout dans le jeu. Pas facile de comprendre comment on les récolte.

AVIS OUI !

Avec FFVIII, Square ne faillit pas à sa réputation. Le jeu est long, beau, regorge de bonus et d'innovations (nouveau système de magie, jeu de carte, chocobos...) et l'on plonge dedans comme dans un rêve. Les créateurs ont même repris certaines idées des anciens Final (sur Super Nintendo), comme la possibilité de réaliser des Furies avec le pad. Les fans de FFVII regretteront l'aspect "dessin animé" du précédent volet, qui laisse place à un réalisme parfois saisissant. Seule ombre au tableau : la traduction. Contrairement à Gia, je la trouve médiocre.

CHEUB

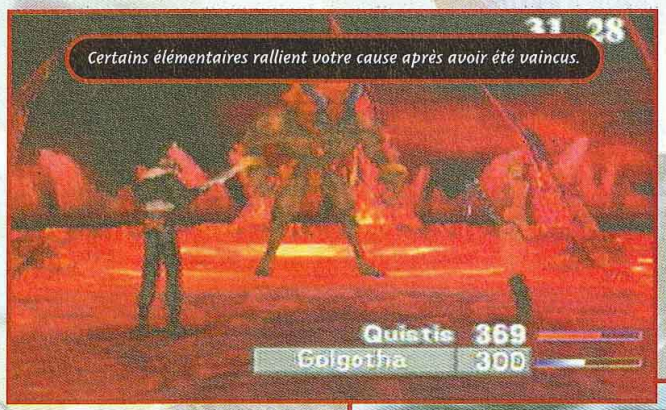
FINAL FANTASY VIII

••• Les scènes cinématiques se fondent dans les scènes d'action, avec beaucoup de tact. Quand une action décisive est accomplie, la scène suivante se déroule automatiquement, en récompense de vos efforts. Les sorts élémentaires sont spectaculaires. Chaque divinité possède des attaques décoiffantes, véritable débauche d'effets spéciaux, qui feront vibrer le Dual Shock à plein régime et réveilleront tout le quartier à coups de basses effrénées.

Les musiques alternent sucreries mielleuses et rythmes endiablés. A ce propos, Squaresoft a embauché pour chanter le générique de fin, Faye Wong, une vedette que connaissent bien les fans de cinéma de Hongkong (elle a joué dans "Chungking Express").

M*A*S*H*

Côté scénario, on oublie Cloud et ses amis. Vous incarnez à présent une bourrasque du nom de Squall, un bel apollon, élève d'une école militaire. •••



Certains élémentaires rallient votre cause après avoir été vaincus.

MAGIE, MAGIE

Le système de magie est très déroutant. D'abord, elle n'est pas mesurée à partir d'une jauge, mais avec un chiffre indiquant le nombre de sorts en stock. Ces sorts se trouvent dans des fontaines. Mieux, vous pouvez "voler" la magie de vos adversaires pendant un combat. Ainsi, vous apprenez les sortilèges en affrontant des ennemis et en choisissant l'option "voler" pendant la joute. Libre à vous ensuite de relancer votre butin tout de suite ou de le stocker. Les dégâts de chaque magie dépendent des monstres. Certains craindront plutôt le feu ou la foudre, d'autres ne supporteront pas l'eau ni le vent. Et, attention, si vous choisissez un mauvais sort, l'ennemi pourra récupérer de l'énergie.

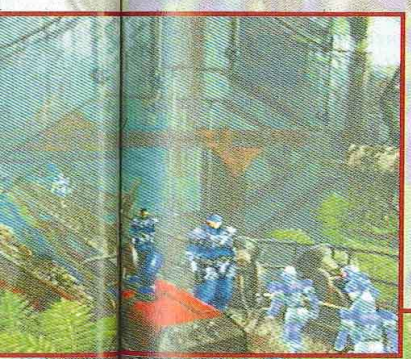
Vous devrez entrer les codes, mais gare aux gardes qui patrouillent.

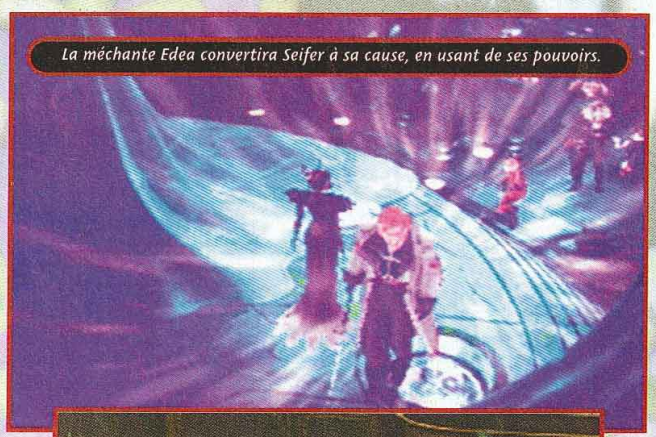
Laguna et ses potes feront une apparition dans un monde parallèle, dans les rêves des héros initiaux.

Admirez ces décors magnifiques aux couleurs bien choisies.

Les "Limit Break" de chaque héros sont différents. Pour certains, il suffit d'appuyer sur R1 pour les rendre plus dévastateurs. Pour Zell, il s'agit de combinaisons de touches.

Entre les différents lieux, si vous restez sur le sentier, les monstres ne vous attaqueront pas.





La méchante Edea convertira Seifer à sa cause, en usant de ses pouvoirs.

Laguna est amoureux de la demoiselle qui joue du piano.

OFFICIEL... SINON RIEN !

Final Fantasy VIII fait partie de cette nouvelle génération de jeux protégés, qui détecte et analyse votre matériel. Si votre console est trafiquée, vous ne pourrez pas démarrer le jeu correctement. Voilà, vous êtes prévenu...

FINAL FANTASY VIII®

••• Ses camarades de classe sont plutôt hauts en couleurs, avec le blond agressif Seifer, le maladroit Zell et la jolie Selphie. Votre instructeur, Quistis (une femme au charme discret), se chargera de vous former au dur métier de Seed (soldat d'élite). Votre solde sera votre seule source de revenus mensuels (eh non, les pièces ne se trouvent pas sur les monstres). Après un test éprouvant vos aptitudes, votre héros se trouvera mêlé à plusieurs affaires concernant des rebelles. C'est dans ces circonstances qu'il fera plus ample connaissance avec Linoa, la cheftaine des résistants.

Les feux de l'amour

Le jeu est bourré d'action, mais laisse aussi la part belle aux mélodrames entre les protagonistes. Squall, le bourreau des cœurs, tombera follement amoureux de Linoa. En même temps, Selphie et Quistis lui feront les yeux doux. Laguna, un autre personnage parallèle, sera épris d'une jolie pianiste. Fort heureusement, le public français pourra profiter au maximum de ces intrigues amoureuses, car la traduction est un vrai bijou. Les dialogues sont gratinés et ne manquent pas d'humour. Avec tous ces ingrédients, Final Fantasy VIII risque bien de faire un carton encore plus gros que l'épisode précédent. Les détracteurs seront toujours rebutés, et les passionnés tomberont à nouveau sous le charme.

DES PERSOS HUMANISÉS

La plus grosse différence visible entre FFVII et FFVII est la taille des personnages. Dans FFVII, Cloud, Tifa et compagnie étaient du genre ratatinés, petits, avec un design enfantin. Les mains se terminaient par des gros pâtés et les visages n'avaient que des yeux. Dans FFVIII, les personnages ont une proportion plus humaine. Et ils ont enfin un nez, une bouche, des doigts et des fringues sympas. En revanche, c'est un peu pixélisé...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SQUARESOFT
- Éditeur : SCEE
- RPG-AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ÇA ROULE
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK - ANALOGIQUE - POCKETSTATION
- Vibrations : TELLURIQUES

PRESENTATION 98%

Des cinématiques comme vous n'aurez plus l'occasion d'en voir sur PS.

GRAPHISMES 93%

Magnifiques décors en haute-résolution. Les persos trop pixélisés gâchent un peu...

ANIMATION 92%

Les temps de chargement des vidéos sont imperceptibles.

MUSIQUE 90%

Beaucoup plus mélodieuse et variée que dans le précédent épisode.

BRUITAGES 82%

Le gros point faible. Il n'y a pas grand-chose de ce côté-là.

DUREE DE VIE 92%

Vous en aurez pour votre argent.

JOUABILITE 79%

Des menus dignes d'un tableur Microsoft. Les débutants seront vite rebutés.

INTERET 95%

L'un des meilleurs RPG-aventure, alliant beauté et scénario. Les personnages ont tous un charme particulier. Incontournable.

11 NOUVEAUX ULTIMA

BAYONNE - BLOIS - CHALON - FOUGERES - GUADELOUPE
MURET - NICE - NIORT - RENNES - METZ - CHAMBERY

OFFRE SPÉCIALE pour les fêtes : la PlayStation + 2 manettes + carte mémoire 849 F

TOMB RAIDER - La révélation finale 369 F

FIFA 2000 249 F

EXCLUSIF : pour l'achat du nouveau Tomb Raider, 1 T-shirt collector OFFERT*

*aux 2000 premiers acheteurs

FIFA 2000 est à 349 F. Ultima te reprends FIFA 99 pour 100 F... fais le calcul !*

ELLE EST DÉJÀ DISPONIBLE 1690 F

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

NOUVEAU : BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

NOUVEAU : FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

NOUVEAU : GUADELOUPE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NOUVEAU : NICE 04 93 06 00 20
93-95, rue de France - 06000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

NOUVEAU : RENNES ALMA 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Alma - 35000

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

* Dans les magasins affichant l'opération.

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Ronin Blade

Ce concentré d'action signé Konami arrive enfin en France. On fonce dans le tas et on découpe à tours de bras... mais en finesse, avec classe et avec un maximum de technique.

Ronin Blade vous emmène dans un japon médiéval fantastique très tourmenté. Le Seigneur de la région s'adonne à la magie la plus noire et prépare un nouvelle guerre. A vous de contrecarrer ses plans, avec l'aide de deux personnages : Kotaro le samouraï et Lin la shinobi. Chacun a ses propres missions à accomplir et ne rencontre l'autre que rarement. Du coup, le jeu se divise en deux parties, qu'il faut chacune terminer avant d'arriver à la vraie fin. Ou plutôt aux vraies fins, car le scénario en propose deux légèrement différentes, en fonction du personnage que vous choisissez pour combattre l'ultime boss. Les personnages, bien colorés et tout en 3D, évoluent dans un paysage en 2D. Les boss, tous très originaux, ne sont pas les mêmes pour Kotaro et Lin. Des morts-vivants pas très appétissants sont de la fête et, dans certains lieux, les ennemis se régénèrent à l'infini. Heureusement, une grande

DES BOSS D'ENFER

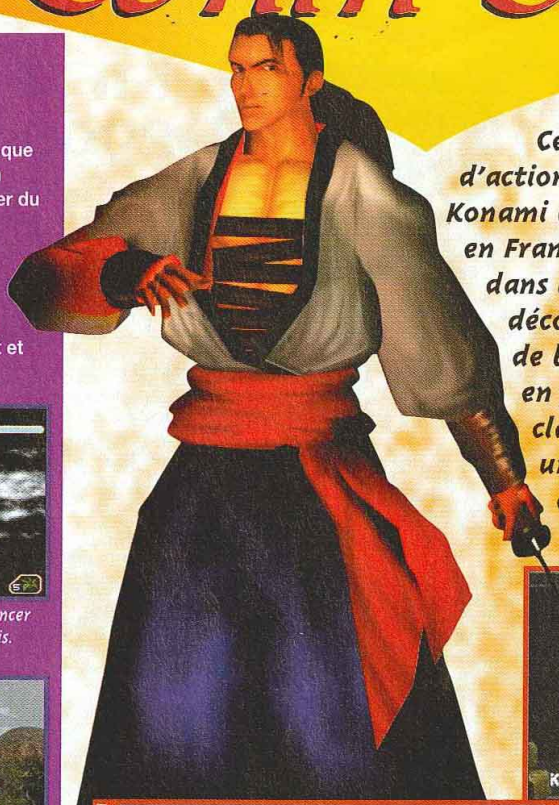
Un lot de boss bien variés, que ce soit en apparence ou en technique, vont vous donner du fil à retordre. Certains accélèrent et déclenchent des Furies quand leurs points de vie se trouvent au plus bas. D'autres, une fois morts, se transforment et repartent au combat.

Ce boss est capable de lancer son ultime attaque plusieurs fois.

Le prêtre shintoïste représente un adversaire de taille... et de poids.

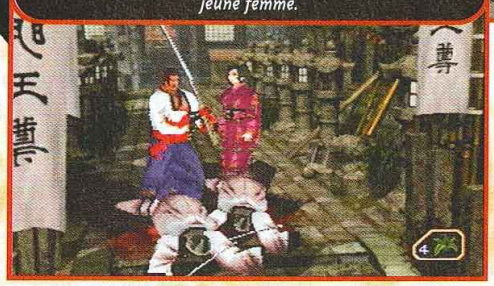
Le magicien semble vraiment plus coriace que les autres.

Le propre frère de Lin se retourne contre elle.



Nos deux héros, avec un exemple de traduction bidon.

Koraro joue les gardes du corps. Il protège bien entendu une jeune femme.



Trois adversaires à la fois, ça fait beaucoup.

AVIS OUI !

Ronin Blade constitue un mix parfait de jeu de baston et de RPG. Le côté RPG se révèle assez succinct, mais on évite de tourner en rond et de se prendre le tête. La partie baston est d'une richesse extraordinaire, avec une multitude de techniques, d'armes et d'adversaires. Je ne me suis pas ennuyé un seul instant dans ce jeu à l'ambiance parfaite. Les quelques petites énigmes façon RPG ajoutent encore au charme de ce titre original.

ARIOCH-NIKO

quantité d
accumulé
le choix d'
modifie la
et les effet
Les mouve
Combat s
bien déco
une véritab
maniemen
Combos e
s'exécuter
Le sang gi
quand ça
le gore ext
atteint.

Traduct

La version
dû être une
bruitages e
de la versio
l'éditeur s'
traduire les
traduction
langage, as
peu l'ambia
caractéristi
cependant
les petits pl
musiques n
s'adaptent
la possibilit
habits des
carte dans
aide à s'orie
rencontrera
célèbre Mus

AVIS

J'avais d
jeu. La ré
pour les j
tions très
ou
jap
co
c
b

GIA

Un véritable duel de samouraïs. C'est ce qui s'appelle trancher dans le vif du sujet.

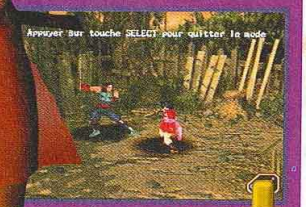
quantité d'armes peut être accumulée. Détail sympathique : le choix d'une arme blanche modifie la technique de combat et les effets spéciaux.
Les mouvements en mode Combat sont rapides, fluides et bien décomposés. On ressent une véritable aisance dans le maniement des sabres. Les Combos et les Furies s'exécutent facilement. Le sang gicle beaucoup quand ça découpe, mais le gore extrême n'est pas atteint.

Traduction médiocre

La version française aurait dû être une réussite : les bruitages et cris sont ceux de la version japonaise, l'éditeur s'étant contenté de traduire les sous-titres. Hélas, la traduction est très médiocre et le langage, assez familier, casse un peu l'ambiance du jeu. Les caractéristiques des armes sont cependant bien décrites. Parmi les petits plus du jeu, citons les musiques magnifiques, qui s'adaptent toujours à l'action, la possibilité de changer les habits des personnages, et la carte dans l'inventaire, qui aide à s'orienter. Kotaro rencontrera peut-être le célèbre Musashi, qui sait ?

LES MODES SPÉCIAUX

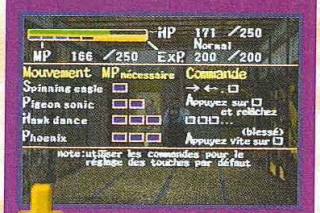
Le mode Entraînement est intégré sous forme de flash-back. Il reprend un passage de l'enfance des personnages. Un kill'em all se déclenche sur la place de la ville. C'est le moment idéal pour s'entraîner aux attaques spéciales apprises au cours du jeu.



L'entraînement se déroule avec des persos miniatures.

Kill'em all. Etablissez un record pour vous faire remarquer.

Cette furie nettoie tout autour de vous.

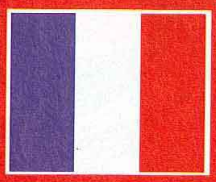


Liste des Furies de Kotaro en fin de jeu.

AVIS OUI !

J'avais déjà craqué pour la version japonaise du jeu. La réalisation est au top, comme chaque fois pour les jeux Konami maison, avec des animations très soignées. Quand les héros dégainent, ou quand ils se déplacent sabre au poing, c'est du grand art. Par contre, les Combos ne sont pas très variés. J'apprécie particulièrement la musique mélangeant les sons traditionnels japonais et des rythmes plus contemporains. Même si le jeu est un peu court, il garantit quelques heures de pur bonheur. Il faut vraiment faire la fine bouche pour ne pas aimer.

GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ACTION/RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 92%
Comme on aime : rapide et rythmée, en images de synthèse, avec tous les persos.

GRAPHISMES 90%
Les décors sont différents à chaque écran. La luminosité est excellente.

ANIMATION 90%
Fluide et stylée, surtout quand on utilise les armes blanches.

MUSIQUE 95%
Elle colle parfaitement au jeu et contribue pour beaucoup à l'ambiance.

BRUITAGES 88%
Classiques. Rien de spécial à redire.

DUREE DE VIE 88%
Trop courte, comme avec tout bon jeu... Malgré la présence des deux personnages.

JOUABILITE 95%
Il faut absolument un pad analogique pour en tirer le meilleur.

INTERET 94%

Un grand jeu à ne louper sous aucun prétexte. L'originalité est ici d'incarner un samouraï et une shinobi, personnages typiques du Japon ancien.

Hydro Thunder

Amateurs de sensations fortes, à vos pads... Prêts... Partez ! Adrénaline, speed et cascades à gogo, voici Hydro Thunder, une course de hors-bord endiablée et délirante. Si vous vous souvenez de Rapid Racer, vous pouvez l'oublier...

Seize bolides lancés à une vitesse hallucinante sur des cours d'eau au relief délirant... Tel est le principe d'Hydro Thunder, une sorte de WipEout aquatique. Tout est permis : provoquer des accidents, monter sur les bords, sauter les tremplins... Une seule chose compte : la victoire. Vous commencez obligatoirement par trois courses dans la catégorie Easy. Il faut à chaque fois terminer dans les trois premiers pour être qualifié et débloquer les trois circuits Medium. Ce niveau vous impose de finir dans les deux premiers pour accéder aux trois courses Hard. Là, c'est en tête que vous devrez franchir la ligne d'arrivée avant de disputer les quatre courses Bonus... Quatre hors-bord secrets sont à découvrir, pour un total de treize bolides différents.

Boosts bleus ou rouges

Pendant les courses, vous avez la possibilité de ramasser des boosts. Il en existe deux sortes : les bleus vous donnent droit à quatre secondes de speed maximum, et les rouges vous permettent de mettre la sauce neuf secondes. Ils sont cumulables et vous les utilisez quand bon vous semble – une jauge en haut de l'écran indique la quantité de boost dont vous disposez. De nombreux tremplins disposés sur les parcours vous permettent d'attraper les bonus perchés en l'air, mais ils servent aussi quelquefois à trouver des passages secrets. En effet, chaque course possède un ou plusieurs raccourcis, et la victoire n'est possible que si vous les empruntez. Beaucoup sont cachés derrière les cascades, mais d'autres sont plus difficiles à trouver, et il faut parfois naviguer sur la terre ferme pour y accéder !

Merci, la Dreamcast

Sur le plan visuel, la Dreamcast démontre à nouveau ses capacités. Chaque course est unique et se déroule dans un décor différent. Ainsi, par exemple, vous irez voguer en Grèce, dans le désert (!), dans les montagnes, au pôle Nord, à New York... Les textures sont magnifiques, fines et précises, et l'animation, fluide et rapide. Côté maniement, les trajectoires des hors-bord sont très précises, seuls les plus puissants demandent un effort particulier. Lorsque le niveau des compétitions s'élève, les bolides gagnent en puissance et les adversaires deviennent plus hargneux. Un bon doigté et beaucoup de sang froid sont alors requis...
Les bruitages sont de bonne qualité et très variés. A part le son des moteurs et des chocs avec les autres concurrents, vous aurez droit aux cris des pauvres kayakistes qui se promènent, aux hurlements des passagers des bateaux de plaisance qui feront l'erreur d'être sur votre route... Des hélicoptères, des bateaux de la police seront aussi de la partie.

Du pur bonheur !

Bref, Hydro Thunder est un titre bien ficelé, avec des graphismes superbes, des sons travaillés, une jouabilité excellente...
Du pur bonheur ! Dommage que l'on ne puisse pas se passer de quelques bonus pour triompher ; un travail de mémorisation est nécessaire pour les récolter tous. Enfin, deux joueurs peuvent se mesurer l'un à l'autre, mais la qualité graphique est alors nettement inférieure : il n'y a même plus les éclaboussures derrière les bateaux.

Ces péquenauds de garde-côtes vous demandent d'arrêter la course... Pauvres mecs, comme dirait Niiico.

AVIS OUI !

ZANO

Jusqu'à aujourd'hui, aucun jeu de hors-bord n'avait réussi à me convaincre, mais, là, je dois reconnaître qu'Hydro Thunder m'a littéralement scotché. Visuellement, il est tout simplement magnifique. En plus, ça speed, c'est bourrin... Bref, j'aime ! J'ai juste été déçu par l'obligation de prendre tous les boosts et tous les passages secrets pour avoir une chance de gagner. Le niveau de difficulté des dernières courses est vraiment très élevé, mais bon, le plaisir et les sensations sont là. Alors, si vous aimez le genre, rangez Rapid Racer, c'est du pipi de chat à côté d'Hydro Thunder.

On tr

Les hors-bord les plus puissants ressemblent à des vaisseaux venus de l'espace.

AVIS

Hydro Thun magnifique et autant d

CHEUB

On trouve souvent des passages secrets derrière les cascades.

Les hors-bord les plus puissants ressemblent à des vaisseaux venus de l'espace.

TOUT EST DANS LE SAUT...

Il est obligatoire d'utiliser les tremplins pour attraper certains boosts ou trouver des passages secrets. Certains vous propulsent à une altitude hallucinante, vous avez alors tout le temps d'admirer le décor...

Hop ! Un petit coup de boost, et votre hors-bord se prend pour un avion.

La course au pays des glaces permet de survoler un magnifique paquebot.

Ici, si la vitesse est suffisante, le bateau va rebondir sur le pont et ramasser par la même occasion un bonus rouge...

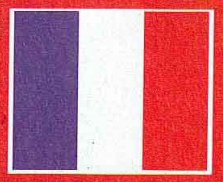
Cette course se déroule en Grèce. Un saut impressionnant permet de contempler la ville d'arrivée.

Il va falloir traverser cette éruption volcanique, car un boost y est dissimulé... Chaud devant !

AVIS OUI, MAIS...

Hydro Thunder est un jeu graphiquement magnifique, avec plus d'une douzaine de courses et autant de véhicules. Mais il lui manque un petit quelque chose qui fait qu'on n'est pas vraiment comblé. Le problème, c'est qu'il s'agit d'un jeu de salle d'arcade, sans intérêt profond. Que ceux qui s'attendent à un clone de WipEout se détrompent : Hydro Thunder ne vous propose qu'un seul type de boost, et n'a donc rien à voir avec la dizaine de bonus qui font tout l'intérêt de WipEout...

CHEUB



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE DE HORS-BORD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : EXCELLENTES

PRESENTATION 84%

Pas de cinématique d'intro, mais des menus très bien faits.

GRAPHISMES 93%

De très beaux décors, pas pixélisés. Le mode 2 joueurs est moins réussi.

ANIMATION 93%

Hyper fluide, très rapide... Un vrai bonheur !

MUSIQUE 80%

Des thèmes variés, mais vraiment trop discrets : on les entend à peine...

BRUITAGES 93%

Très complets, nombreux, variés, rien n'a été oublié.

DUREE DE VIE 89%

Treize courses différentes. Les dernières vous prendront pas mal de temps.

JOUABILITE 90%

Le maniement du bolide est enfantin et la prise en main immédiate.

INTERET 89%

Un jeu hyper fun et bien bourrin. Mais devoir prendre tous les boosts et tous les passages secrets pour gagner est un peu énervant à force.

d'or CONSOLES+

BOSS BALÈZES

Que serait un jeu d'action 3D sans les boss de fin de niveau ? Un Switch sans Balistos ? Un AHL sans Boom-Boom ? Ceux que l'on trouve à la fin des planètes sont d'une taille phénoménale.
Petite particularité : lors des affrontements, le joueur ne se déplace que de gauche à droite. Ce qui laisse plus de temps pour viser les parties... heu, sensibles des boss. Bien vu, Rare !

Après une année d'hibernation dans le vide interstellaire, Rare est de retour dans la galaxie des jeux vidéo. Et, comme à l'ordinaire, avec une magnifique superproduction : graphismes superbes, ambiance sonore en Dolby Surround et prise en main irréprochable. Il y a quelques mois pourtant, ce jeu était loin de faire l'unanimité...

Lupus porte une arme sur le dos. Un viseur permet de tirer sur les ennemis en hauteur.

Vela affronte son premier boss dans les égouts. Une sorte de grosse larve baveuse.

Lupus doit se débarrasser de deux gigantesques mantes religieuses d'une robustesse incroyable.

JET FORCE GEMINI

L'écran-titre évolue au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu et fait apparaître petit à petit tous les personnages.

Soyons francs : en mai dernier, lors du salon de l'E3 à Los Angeles, la présentation de Jet Force Gemini n'avait pas soulevé l'enthousiasme des foules. Rare, un éditeur à l'écoute de son public (mais si, ça existe), a donc décidé de refondre complètement son jeu. Quelques mois de travail acharné et le résultat est là : Jet Force Gemini est incontestablement la plus grosse réussite de l'année en matière de plates-formes 3D et d'action.
Le scénario, pourtant simple, est riche en rebondissements et c'est ce qui fait que l'on reste scotché devant l'écran des heures durant. La Jet Force Gemini est une unité chargée de surveiller l'espace et de maintenir l'ordre dans la galaxie. Un jour, une troupe d'extra-terrestres insectoïdes, dirigée par Mizar le Dégueu, décide d'envahir Goldwood, le monde forestier. Les paisibles tribus qui peuplent cette planète sont alors réduites

HE

Avec Lupus, serez amen rencontrer d niveaux qui exigent une grande préc dans les sau Inutile de vo prendre la tê trop longtem Lupus est ca de voler quel secondes, ce est fort prati pour franchir certaines ca

à l'esclavage. Pire, le vaisseau de la Jet Force Gemini est lui aussi pris d'assaut. A son bord, trois personnes : Vela, une jeune fille ; Juno, son frère jumeau ; et Lupus, un robot canin.
Par la force des choses, nos trois compères se retrouvent séparés. C'est alors que vous, joueur, prenez les commandes.
Vous commencez la partie avec Juno, dont l'un des premiers objectifs est de secourir sa sœur. Après quelques déboires, vous parviendrez enfin à la retrouver. Là, un choix s'impose : poursuivre la partie avec Juno ou bien débuter une autre quête avec Vela, laquelle a pour but de retrouver Lupus. Les deux humains et le robot canin ont chacun leur propre aventure et visitent un univers prédéfini : planètes, vaisseaux spatiaux...
Chaque personnage a des capacités particulières : Juno est plus robuste que sa sœur, mais Vela est capable de nager sous l'eau. Lupus, quant à lui, peut voler pendant quelques secondes grâce aux petits réacteurs situés aux extrémités de ses pattes.
Comme dans tous les jeux d'action, vos personnages sont équipés d'un armement à faire frémir Saddam Hussein. Si la partie débute avec un simple blaster, vous trouverez rapidement de nouvelles armes plus puissantes et plus performantes : mitraillette, fusil à plasma, roquettes, missiles autoguidés, mines à déclenchement manuel ou automatique, bombes à fragmentation, lance-flammes, fusil à lunette... Bien évidemment, les munitions ne sont pas illimitées et il faudra surveiller de près vos réserves.
Au cours de l'aventure, des gadgets vous permettront de décupler vos capacités de stockage.
Les aires de jeu sont immenses. Si, la plupart du temps, vous ne faites que suivre un chemin bien déterminé, vous vous retrouverez parfois dans une aire de jeu gigantesque qui laissera libre cours à votre esprit d'exploration. Sachez aussi que certains passages ne s'ouvriront qu'une fois la clé adéquate découverte. Bleue, verte, jaune, magenta... vous allez en voir de toutes les couleurs. Attention, il est souvent difficile de mettre la main sur ces clés et l'on se retrouve facilement bloqué. Surtout ne stressez pas et explorez minutieusement chaque pièce. Enfin, sachez que certaines portes ne s'ouvriront qu'une fois tous les ennemis du niveau abattus. N'hésitez pas donc à user de la gâchette.

AVIS OUI !

Jet Force Gemini est à mon avis le titre le plus réussi de l'année en matière de plates-formes 3D et d'action. De plus, il dispose d'une ambiance sonore très réussie : les musiques sont dignes d'une superproduction hollywoodienne et les graphismes sont souvent somptueux.
Autre exploit, il n'y a pas une once de brouillard... pas mal non ?
Jet Force Gemini propose également un mode Multijoueur très réussi.
Qui dit mieux ?

NIIICO

Vos ennemis sont parfois équipés d'un bouclier. Pour s'en débarrasser, une seule solution : leur tourner autour et leur tirer dans le dos.

Les graphismes sont d'une grande beauté. Remarquez les reflets de Vela et des décors sur le sol.

Quand vous passez en mode Visée, votre personnage devient transparent, pour une meilleure visibilité.

Un univers inspiré de l'Egypte. On remarque des scorpions au sol. Gare à leur queue !

HELP !

Avec Lupus, vous serez amené à rencontrer des niveaux qui exigent une grande précision dans les sauts. Inutile de vous prendre la tête trop longtemps, Lupus est capable de voler quelques secondes, ce qui est fort pratique pour franchir certaines cavités.

Inutile de risquer de tomber en sautant de plate-forme en plate-forme...

Quand vous sautez, appuyez à nouveau sur le bouton de saut... Lupus se met alors à voler.

JET FORCE GEMINI

MULTIJOUEUR

Le multijoueur est à la mode. Jet Force Gemini, justement, propose un mode dans lequel quatre joueurs peuvent s'affronter dans des duels sans merci. Les niveaux sont assez vastes, et il est déconseillé d'y jouer à deux : on passerait trop de temps à se chercher.

A deux, il est possible de jouer en écran coupé horizontalement...

... ou verticalement. Libre à vous de choisir la meilleure vue.

A trois, on commence enfin à se fritter sérieusement.

Incontestablement, c'est à quatre que l'on s'amuse le plus.

Classique parmi les classiques : actionner les interrupteurs pour déplacer les plates-formes et accéder à de nouvelles salles.

AVIS OUI !

Voilà un jeu qui assure ! Ressemblant vaguement à MDK, Jet Force Gemini est un jeu qui repousse une fois de plus les limites de la Nintendo 64. La 3D est superbe, le jeu est bourré de petites scènes cinématiques, l'intelligence artificielle des monstres est remarquable... De plus, la durée de vie semble vraiment impressionnante, ce qui promet un hit en puissance. Qui a dit que la N64 n'avait que des mauvais jeux ? Il faut dire que sa fin est proche...

CHEUB

Vela est la seule qui puisse nager sous l'eau. Ce qu'elle fait avec beaucoup d'élégance.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : RARE
- Éditeur : NINTENDO
- ACTION/PLATES-FORMES 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRES BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : RUMBLE PACK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 93%

Le jeu fourmille de scènes cinématiques en 3D temps réel. Fabuleux !

GRAPHISMES 95%

Bien que fonctionnant sans le Ram Pak, la finesse des graphismes est étonnante.

ANIMATION 95%

Rien à redire ! Les mouvements sont d'une fluidité exemplaire.

MUSIQUE 90%

Digne d'un "Star Wars" ou d'un "Star Trek"... Un conseil : montez le son !

BRUITAGES 94%

Une grande réussite. L'ambiance en Dolby Surround vous prend à la gorge. Le top !

DUREE DE VIE 90%

De tas de planètes à visiter, des boss infernaux, des niveaux immenses...

JOUABILITE 95%

La prise en main est parfaite. On s'amuse tout de suite. C'est du Rare.

INTERET 95%

Jet Force Gemini est une franche réussite et repousse encore les limites de la Nintendo 64. A posséder impérativement !

COMMAN
EN REGLA
VENEZ D
NOUVE
79
CONSOL
AVEC UNE
DUAL S
UN CD
JEUX VERSIO
ALUNDRA 2
ARC THE LAD 3
BRAVE FENCER M
CHOCOBO RACING
CHRONO CROSS j
CHRO.0 TRIGGER
DEMOLITION RAC
DIE HARD TRILOGY
DINO CRISIS us
FATAL FURY WILD
FIGHTIN ILLUSION
FINAL FANTASY 8
FINAL FANTASY AN
GRAN TURISMO 2
GRANDIA us
JADE COCOON us
JOJO' VENTURE
LEGEND OF MANA
MACROSS VFX 2 ja
MARVEL VS CAPCO
MEDAL OF HONORS
RESIDENT EVIL 3 u
READU 2 RUMBLE
RUNABOUT 2
STAR OCEAN 2 us
SUIKODEN 2 us
THOUSAND ARMS
TOMORROW NEVER
TWISTED METAL 4
VALKEN jap
VALKIRY PROFILE
PROMO DU MOI
TOMB RAIDER 4
VF +
ACTION REPLAY
= 389 F
PROMO DU MOI
CHRONO CROSS
JAP +
ACTION REPLAY
= 549 F
PLAYST
occasi
PLAYS
TOCA TOURING
MOTO RACER
STRICKER 96
ODDWORLD
EXPLOSIVE RACI
SOULBLADE
NBA LIVE 97
DYNASTY WARR
TOMB RAIDER 2
FORMULA ONE 9
FIFA SOCCER 98
SUIKODEN
DESCENT
POWER SERVE
DESTRUCTION DE
STAR GLADIATOR
EXPLOSIVE RACI
PORSCHE CHALLE
KRAZY IVAN
TOUS NOS PRIX ET OFFRES

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

ACTION REPLAY INT. 149 F

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLÉPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

NOUVEAU : REVENDEURS CONTACTEZ NOUS AU : 01 43 79 12 17

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NOUVEAU

790 F

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

NEUF PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

ALUNDRA 2	499 F
ARC THE LAD 3	499 F
BRAVE FENCER MUSASHI	349 F
CHOCOBO RACING us	399 F
CHRONO CROSS jap	499 F
CIRCLE TRIGGER	449 F
DEMOLITION RACER us	399 F
DIE HARD TRILOGY 2	399 F
DINO CRISIS us	399 F
FATAL FURY WILD AMBITION us	399 F
FIGHTIN ILLUSION K1 99	499 F
FINAL FANTASY 8 us	499 F
FINAL FANTASY ANTHOLOGY us	449 F
GRAN TURISMO 2 jap	499 F
GRANDIA us	449 F
JADE COCOON us	449 F
JOJO' VENTURE	499 F
LEGEND OF MANA jap	499 F
MACROSS VFX 2 jap	499 F
MARVEL VS CAPCOM	499 F
MEDAL OF HONORS	399 F
RESIDENT EVIL 3 us	449 F
READU 2 RUMBLE	399 F
RUNABOUT 2	499 F
STAR OCEAN 2 us	399 F
SUIKODEN 2 us	399 F
THOUSAND ARMS us	449 F
TOMORROW NEVER DIES us	449 F
TWISTED METAL 4	399 F
VALKEN jap	399 F
VALKIRY PROFILE	499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

24 H LE MANS	339 F
CAPCOM GENERATION	299 F
DINO CRISIS	339 F
DRIVER	339 F
FIFA SOCCER 2000	339 F
FINAL FANTASY 7 PLATINIUM	149 F
FINAL FANTASY 8 VF	339 F
FIGHTING FORCE 2	339 F
FORMULA ONE 99	339 F
GTA 2	299 F
GRAN TURISMO 2	339 F
I SS PRO EVOLUTION	339 F
JADE COCOON VF	349 F
KNOCKOUT KINGS 2000	339 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	349 F
LEGEND OF KARTIA VF	349 F
LE MONDE DES BLEUS	339 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	339 F
QUAKE 2	339 F
RAINBOW SIX	339 F
RONIN BLADE	339 F
STAR WARS EPISODE 1	339 F
SPEED FREAKS	299 F
SILENT HILL	339 F
SPYRO 2	339 F
SYPHON FILTER	339 F
TOMB RAIDER 4	339 F
TOMORROW NEVER DIES	339 F
V RALLY 2	349 F
WIPE OUT 3	339 F
X FILES VF	339 F

PROMO DU MOIS
TOMB RAIDER 4 VF + ACTION REPLAY = 389 F
JEU SEUL 339 F

PROMO DU MOIS
ISS PRO EOLUTION VF + ACTION REPLAY = 389 F
JEU SEUL 339 F

PROMO DU MOIS
CHRONO CROSS JAP + ACTION REPLAY = 549 F
JEU SEUL 499 F

PROMO DU MOIS
CRASH TEAM RACING VF + ACTION REPLAY = 389 F
JEU SEUL 339 F

PLAYSTATION occasion

PLAYSTATION

TOCA TOURING CAR	99 F
MOTO RACER	99 F
STRICKER 96	99 F
ODDWORLD	99 F
EXPLOSIVE RACING	99 F
SOULBLADE	99 F
NBA LIVE 97	99 F
DYNASTY WARRIORS	99 F
TOMB RAIDER 2	99 F
FORMULA ONE 97	99 F
FIFA SOCCER 98	99 F
SUIKODEN	99 F
DESCENT	99 F
POWER SERVE	99 F
DESTRUCTION DERBY 2	99 F
STAR GLADIATOR	99 F
EXPLOSIVE RACING	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
KRAZY IVAN	99 F
GRAN TURISMO	149 F
TIME CRISIS	149 F
COUPE DU MONDE 98	149 F
HEART OF DARKNESS	149 F
COLONY WARS 2	149 F
GUY ROUX MANAGER	149 F
TOMB RAIDER 3	149 F
AZUR DREAMS	199 F
COLIN MAC RAE	199 F
ALUNDRA VF	199 F
ODT	199 F
MOTO RACER 2	199 F
MEDIEVIL	199 F
AZURE DREAMS	199 F
CARDINAL SYN	199 F
NINJA	199 F
GRAN STREA SAGA	199 F
WILD 9	199 F
ODDWORLD 2	199 F
BREATH OF FIRE 3 VF	199 F
METAL GEAR SOLID	249 F
TENCHU	249 F
POPULOUS 3	249 F
CONSTRUCTOR	249 F
KNOCKOUT BOXING 99	249 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

DREAMCAST

1690 F

CONSOLE LIVREE AVEC MODEM ET UNE MANETTE.

NEUF FRANCAIS

JEUX NEUFS VF

SONIC ADVENTURE	369 F
VIRTUA FIGHTER 3	369 F
SEGA RALLY 2	369 F
TOY COMMANDER	369 F
HOUSE OF DEAD 2 + GUN	499 F
SPEED DEVILS	369 F
RED DOG	369 F
POWER STONE	369 F
BLUE STINGER	369 F
EXPENDABLE	369 F
MONACO GRAND PRIX	369 F
POWER STONE	369 F
TRICK STYLE	369 F

JEUX NEUFS VF

SNOW SURFERS	369 F
DYNAMITE COP	369 F
BUGGY HEAT	369 F
UEFA STRIKER	369 F
WORLDWIDE SOCCER 2000	369 F
HYDRO THUNDER	369 F
READY 2 RUMBLE	369 F
MORTAL KOMBAT GOLD	369 F
SHADOWMAN	369 F
FORMULA ONE	369 F
SOULCALIBUR	369 F
NBA SHOWTIME	369 F

NINTENDO 64

NOUVEAU

N64 + mario 64

JEUX EURO.

JEUX VERSION FRANCAISE

CASTLEVANIA	TEL.
COMMAND & CONQUER	TEL.
DUKE NUKEM ZERO HOUR	TEL.
F1 GRAND PRIX 2	TEL.
GAUNTLET LEGENDS	TEL.
JETFORCE GEMINI	TEL.
MARIO PARTY	TEL.
NEW TERIS	TEL.
QUAKE 2	TEL.
READY 2 RUMBLE	TEL.
RESIDENT EVIL 2	TEL.
ROGUE SQUADRON	TEL.
STAR WARS RACER	TEL.
TONIC TROUBLE	TEL.

N64 OCCAZ VF

MARIO 64	99 F
WAVE RACE 64	149 F
EXTREME G	149 F
NAGANO OLYMPICS	149 F
DIDDY KONG RACING	149 F
TUROK 64	149 F
MISCHIEF MAKERS	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
1080 SNOWBOARDING	199 F
BANJO ET KAZOOIE	199 F
EXTREME G2	199 F
MISSION INPOSSIBLE	149 F
ZELDA VF	199 F
TUROK 2	199 F

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° | | | | | | | | | | | | | | | | EXPIRE | | | |

Mégahit CONSOLES+

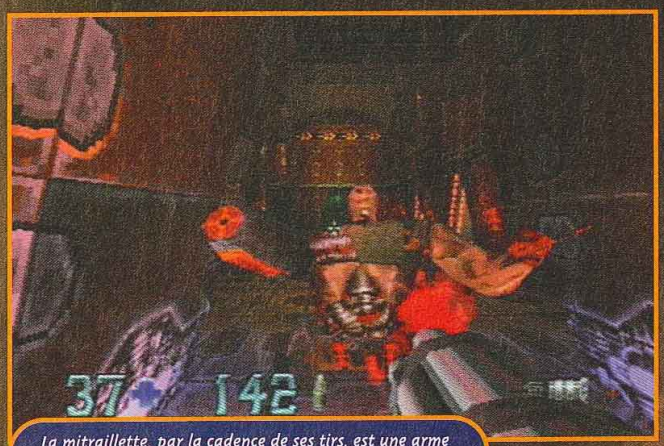
QUAKE

Après le PC, le Mac et la Nintendo 64, c'est au tour de la Playstation d'accueillir l'un des titres les plus gores de l'univers des jeux vidéo. Ce nouvel opus reprend et accentue l'univers futuro-glauque du premier. Amis de la poésie, bonsoir.

Inutile de parler de "scénario" pour ce genre de jeu – c'est inutile. Citons simplement les grandes lignes de l'histoire : Quake 2 vous place dans la peau d'un marine dont la mission est de débarrasser l'univers de Strogg, un être maléfique qui menace l'humanité toute entière et a déjà envahi nombre de colonies et de planètes. Dans chacun des tableaux visités, qui se divisent en plusieurs niveaux, une mission bien particulière vous est imposée. A vous d'effectuer les tâches que vous ont confiées vos supérieurs dans les meilleures conditions...

Gros bourrin

Pour vous aider, des dizaines d'armes différentes sont dissimulées un peu partout le long de votre parcours : blaster, fusil à double canon, arme à laser, lance-missiles, mitraillette et autre BFG 10K (une évolution du bon vieux BFG 5K de Doom) seront de la partie.
Les munitions, vous vous en doutez, sont loin d'être illimitées. Il faut donc penser de temps à autre à trouver des caisses de provisions pour recharger vos armes. Profitez-en aussi pour récupérer des armures et autres trousses à pharmacie pour soigner vos blessures. Enfin, sachez qu'en fonction de l'endroit où vous touchez un adversaire, celui-ci réagit différemment : une balle dans les jambes le fait plier en deux et hurler de douleur alors qu'une balle en pleine tête l'envoie au tapis et le fait taire définitivement. Vous savez ce qu'il vous reste à viser pour qu'il libère les toilettes...



La mitraillette, par la cadence de ses tirs, est une arme qui ne laisse pas le temps à vos ennemis de réagir.

Les prisons sont bien protégées. Dans les cellules, vous trouverez des armes et des munitions.

Le fusil à double canon reste l'arme la plus efficace lors des combats au corps à corps.

Attention à ces adversaires : leur arme est redoutable et vous fait perdre énormément d'énergie.

AVIS OUI !

Une fois de plus, Quake 2 est loin d'être décevant et prouve que l'on peut encore faire de bons jeux aux graphismes fins sur PS. Seul reproche : l'impossibilité de redéfinir les touches. Un certain temps d'adaptation est nécessaire pour bien prendre le jeu en main. Sachez aussi que des sauvegardes sont très souvent proposées durant la partie, ce qui évite de recommencer sans cesse au début d'un niveau, et que certains tableaux diffèrent de ceux de la version PC.

NIIICO

Le mode Mul... il reste ...ur est un vrai bonheur : ...e, même à quatre.

QUAKE II

Le gus devant vous est équipé d'un lance-roquettes et d'une armure puissante. Débarrassez-vous-en vite.

Le mode Multi est un vrai bonheur : il reste, même à quatre.

PASSAGES SECRETS

Bien que les passages secrets soient nombreux, il n'est pas évident de les dénicher. La plupart du temps, il suffit de se rendre dans des endroits difficiles d'accès, en escaladant des caisses, par exemple, mais il arrive parfois qu'il faille détruire un mur pour mettre à jour une salle isolée. On y trouve munitions, vie, nouvelles armes... mais parfois aussi des ennemis.

Cette fissure dans le mur n'est pas normale. Prenez votre arme la plus puissante.

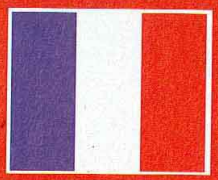
Visez droit devant vous. Le mur explose, ouvrant un passage vers une salle secrète.

Attention, les salles secrètes cachent parfois des ennemis.

AVIS OUI !

Voilà un jeu bien bourrin comme je les aime. On se prend la tête un minimum, on tire sur tout ce qui bouge et le sang coule à flots. Les différents modes de contrôle sont efficaces, et l'on a fréquemment l'occasion de sauvegarder. Si vous aimez le genre, n'hésitez pas : les ingrédients qui font le succès de ce type de jeu sont tous là : action soutenue et ambiance angoissante à souhait. De plus, un excellent mode Multijoueur vous permettra de vous blaster entre potes. Recommandé aux killers de plus de10 ans !

AHL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ID SOFTWARE
- Éditeur : ACTIVISION
- QUAKE-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK SOURIS
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 86%

Les textes sont en anglais. Quelques scènes cinématiques sympas.

GRAPHISMES 90%

Peu de pixélisation à signaler. Le moteur graphique est très performant.

ANIMATION 90%

Les animations sont très rapides, et le mouvement des ennemis est réaliste.

MUSIQUE 90%

Enfin de la musique qui pète ! Ras le bol de la techno, vive le (hard) rock !

BRUITAGES 85%

Les voix sont en anglais, mais on comprend qu'ils ont mal quand on les shoote !

DUREE DE VIE 90%

Les niveaux sont assez nombreux, et le mode 4 joueurs est superbement réalisé.

JOUABILITE 80%

Seules trois configurations sont proposées. Le jeu est compatible avec la souris.

INTERET 91%

Quake 2 sur Playstation est bien réalisé. Les graphismes pixélisent peu, les animations sont rapides, mais la jouabilité reste délicate.

d'or CONSOLES+

RESIDENT EVIL 3

Les zombies sont de retour ! On croirait le titre du dernier film que Switch à loué au vidéoclub du coin, mais c'est bel et bien un nouvel épisode de Resident Evil qui débarque sur Playstation. Les censeurs se réjouissent déjà... Que feront-ils ? Nous le saurons lors de la sortie de la version officielle.

On ne présent plus Resident Evil, tout le monde connaît ce jeu qui a, en toute simplicité, créé un genre, inspirant de nombreux clones plus ou moins réussis. Mais ce qui fait toute la différence (et explique, sans doute, la fascination qu'il suscite), c'est son ambiance unique : quand on se laisse pénétrer, on ne peut pas s'empêcher de sursauter. Qu'un groupe de zombies cassent une fenêtre pour vous sauter dessus, et c'est la panique ! En comparaison, les clones paraissent fades.
La musique et les bruitages, angoissants à souhait, contribuent énormément à cette atmosphère.

Le choix des armes

On retrouve les tampons encreurs qui, utilisés sur une machine à écrire, permettent de sauvegarder. De même, les sprays et les plantes, pour les soins, ou encore la poudre, que l'on peut combiner pour faire des munitions. A ce sujet, vous aurez droit à un bon paquet d'armes, du révolver au lance-missiles, en passant par le Colt de gros calibre ou le fusil à pompe.

Le moindre détail a fait l'objet d'un soin particulier, et même s'il n'y a rien de révolutionnaire dans ce troisième volet, des améliorations ont été apportées ici et là, par petites touches. Les changements de vues sont mieux gérés lorsque l'on change d'écran et ne nuisent plus à la jouabilité. Ce qui simplifie les combats. Les textes, bien qu'en japonais, sont assez rares et ne devraient donc pas poser trop de problèmes.

Top qualité

La qualité des graphismes est assez incroyable pour de la Playstation, d'autant que le jeu est beaucoup moins sombre qu'auparavant. En revanche, cet épisode tenant sur un seul CD, il y a moins de scènes cinématiques. Dommage...
Deux modes de jeu sont présents : "light" (facile) et "heavy" (difficile). Evitez le premier, qui vous dote tout de suite d'un fusil d'assaut.
Il y a aussi un mode secret, des personnages cachés, de nouveaux costumes, la possibilité d'incarner l'héroïne de Dino Crisis... Bref, suffisamment d'options pour vous tenir en haleine pendant très, très longtemps.

La machine à écrire sert une nouvelle fois à sauvegarder.

Il ne reste plus qu'à chanter et faire des claquettes.

AVIS OUI !

Pas de doute, la magie de Resident Evil opère toujours, même au troisième volet. Le point fort de ce jeu reste son ambiance, extrêmement soignée. De plus sa réalisation technique est excellente, notamment les graphismes. Les autres titres du genre prennent un sacré coup de vieux ! Seul Metal Gear reste au niveau, tous les autres sont balayés. Bref, un jeu à ne manquer sous aucun prétexte.

PANDA

D : LAST ESCAPE

re sert une nouvell
uvegarder.

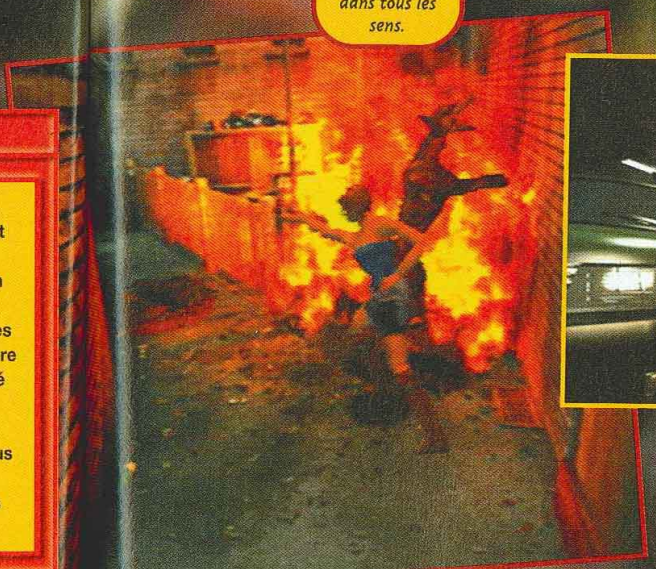
Economisez vos munitions et visez juste.

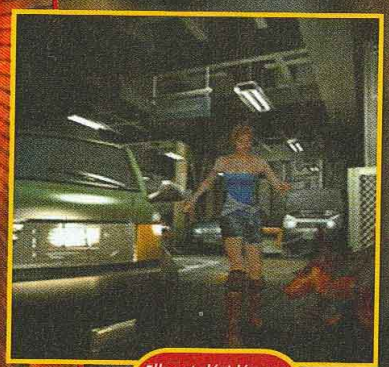
AU CHOIX

C'est une nouveauté de ce troisième volet : vous aurez à faire des choix à certains moments cruciaux. Malheureusement, les textes sont en Japonais, et il faudra compter sur la chance, d'autant qu'il faut vite se décider, car l'action est très rapide. Toujours au rayon des nouveautés, vous trouverez des indices, sous la forme de fax, livres, documents...

Le Panda a choisi de descendre se réfugier dans la réserve du restaurant. Finira-t-il en shushi ?

Les chiens sont particulièrement énervants à sauter comme ça dans tous les sens.





Elle est décidément bien mignonne, l'héroïne de Resident Evil.

AVIS OUI !

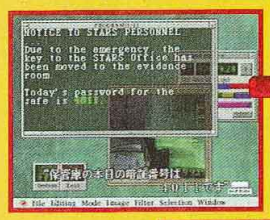
Ce nouvel épisode renoue avec la fraîcheur et l'originalité du premier. Atmosphère à couper au couteau, rythme endiablé, énigmes judicieuses, décors plus colorés et détaillés que jamais, mouvements complets et gracieux, nombreuses parades dans les combats, armes puissantes... La liste des points forts est très longue ! Cerises sur le gâteau : les bonus de fin de partie et le mode mercenaire en temps limité, qui propose de se procurer de l'argent pour acheter de nouvelles armes. Un vrai bonheur.

CHEUB

RESIDENT EVIL 2 : LAST ESCAPE

HELP !

Les énigmes ne sont pas très difficiles, et, pour ceux qui ont l'habitude des RPG, les résoudre ne sera qu'une formalité. Il n'y a que deux causes possibles de blocage : soit vous n'avez pas utilisé le objet au bon endroit, soit vous n'avez pas rencontré le bon personnage. Mais l'ensemble reste assez logique et instinctif : il n'a pas de chaussette à mettre sur la tête pour ouvrir une porte. Voici tout de même un peu d'aide.



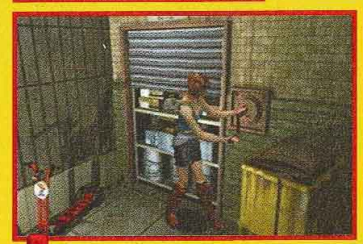
Voici le code du casier qui se trouve dans le QG de la ploice.

Prenez la lance à incendie dans la première bouche rouge, et branchez-la sur la deuxième.

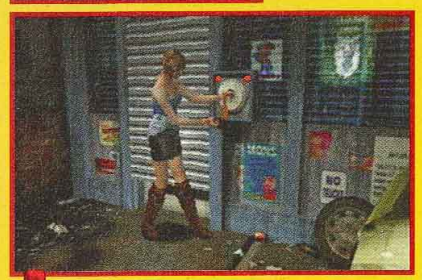
Dans le restaurant, utilisez le pied de biche sur cette plaque.

Le mot de passe est tout simplement "Safsprin".

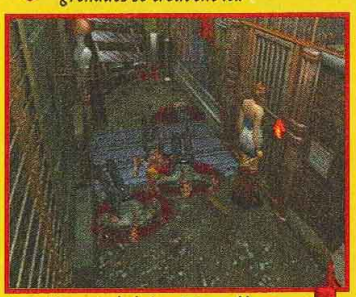
Poussez le petit escabeau pour atteindre cet interrupteur, qui vous permettra d'ouvrir le rideau de fer.



Quelques munitions pour le lance-grenades se trouvent ici.



Il faut d'abord casser un levier, avant d'utiliser la clef à molette.

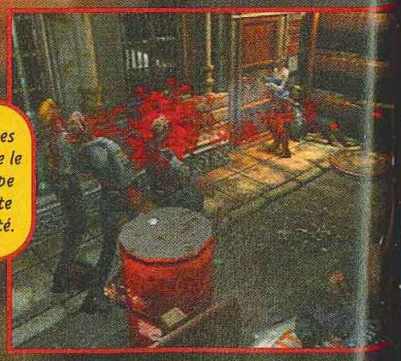


Un petit coup de briquet pour dégager la poignée.

Voici les codes pour faire passer ce volet sur votre Playstation grace à l'Action Replay :
D01840E2 1040
801840E2 1000

Les effets de lumière sont soignés et le jeu est beaucoup moins sombre qu'auparavant.

Ouf, ce n'est pas passé loin...



C'est dans ces moments que le fusil à pompe prouve toute son efficacité.

RENC
Tout au long
personnage
dans la ville,
vous donner
c'est agréab
avec vous. C
efficace.

Un grou traine d évacuer les civi

Les dialogues sont en anglais. En tendant l'oreille, vous devriez pouvoir les comprendre.

BLOO
Pas de dout
de série Z, d
lors de sa so
près de s'éte

RENCONTRE

Tout au long du jeu vous allez croiser des personnages. Vu le massacre qui s'est opéré dans la ville, il n'y a vraiment pas foule... Ils vous donneront parfois des indications. Et c'est agréable quand quelqu'un reste un peu avec vous. Cela permet d'avoir une couverture efficace.

Un groupe de mercenaires traîne dans le coin et aide à évacuer les civils.

Les dialogues sont en anglais. En tendant l'oreille, vous devriez pouvoir les comprendre.

En mode Facile, vous commencez dès le début avec un fusil d'assaut et le plein de munitions. Petit joueur.

BLOOD

Pas de doute, voilà un jeu saignant à souhait. Comme dans les bons films d'horreur de série Z, des hectolitres de sang sont déversés. Cela risque de poser un problème lors de sa sortie officielle. La controverse sur la violence dans les jeux vidéo n'est pas près de s'éteindre.

Plus de munitions... Il va falloir le finir au couteau.

Ca fait plaisir de les voir s'envoler sous l'impact des balles !

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- ACTION/AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 94%

Une scène cinématique impressionnante, façon bande-annonce de film.

GRAPHISMES 95%

On prend une bonne claque rien qu'en voyant les décors !

ANIMATION 88%

Rien de spécial. Correcte, mais sans plus. Juste ce qu'il faut.

MUSIQUE 93%

Particulièrement angoissante, elle contribue à l'ambiance si spéciale du jeu.

BRUITAGES 92%

Même vos propres pas vous feront sursauter !

DUREE DE VIE 88%

Vous en avez pour un bon moment, comme dans les volets précédents.

JOUABILITE 89%

Le pad analogique n'apporte rien, hélas. Sinon, cela reste classique.

INTERET 95%

Resident Evil 3 s'impose comme le meilleur de sa catégorie. En plus de ses qualités graphiques, il possède une ambiance inégalée.

The House of the Dead 2

STORY

Le jeu n'est pas du tout linéaire, bien au contraire : il y a des tonnes de chemins différents pour finir un même niveau. On change d'itinéraire en sauvant un personnage ou en ramassant un objet. Cela a pour effet de rallonger la durée de vie du jeu de façon considérable.

Tirer sur la clef au sol ouvre un nouveau chemin dans le niveau.

The House Of The Dead 2 est un fantastique jeu d'arcade de Sega. Le premier épisode était disponible sur Saturn, le second débarque en version officielle sur Dreamcast.

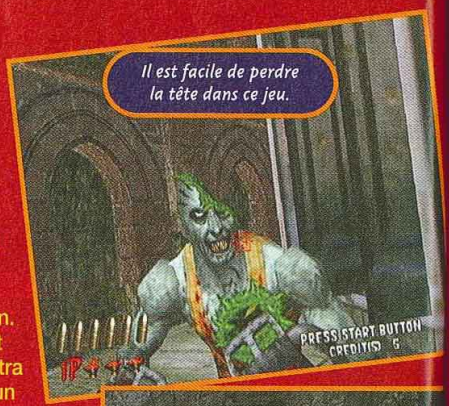
The House of the Dead 2 est un shoot dans le même genre que Virtua Cop ou Time Crisis. Sauf qu'ici, comme son nom l'indique, le thème du jeu concerne les morts-vivants. Vous allez donc devoir dégommer pas mal de zombies à l'aide d'un flingue assez banal. Mais comme on n'est pas dans un film de Hong Kong, les munitions ne sont pas inépuisables, et il faudra penser à recharger assez souvent. De même, il ne faut pas viser n'importe quoi, n'importe comment ! Hé non, car d'une part, les zombies sont des morts-vivants, et le seul moyen de les éliminer consiste à viser la tête, et d'autre part, vous croiserez des innocents poursuivis par des monstres et devrez tout mettre en œuvre pour les sauver... sans les atteindre, cela va de soi. Attention donc aux balles perdues, elles vous coûteront cher !

Zombie la mouche

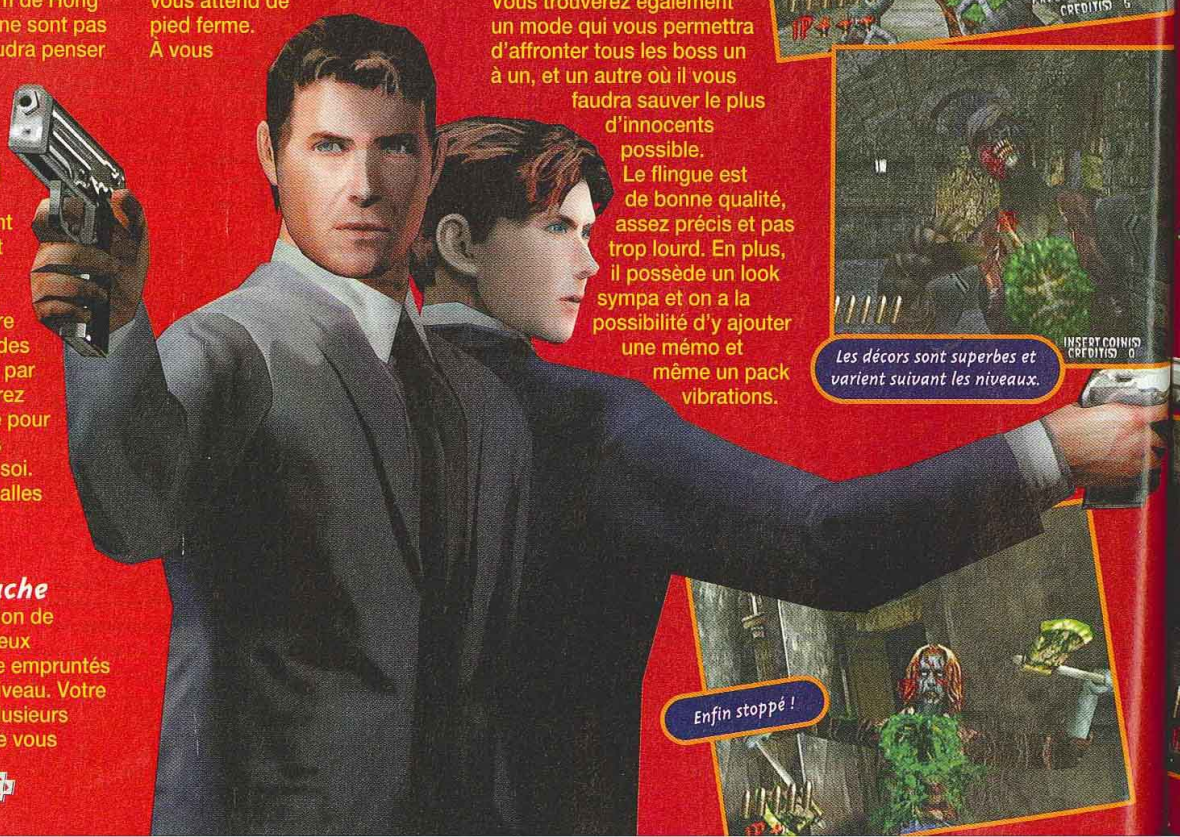
Ici, il n'est pas question de linéarité et de nombreux chemins peuvent être empruntés pour finir un même niveau. Votre choix dépendra de plusieurs critères : un objet que vous aurez ramassé, un innocent que vous aurez sauvé... Divers bonus, notamment des trousses de soins, sont planqués dans les décors ; vous les trouverez dans les tonneaux et autres caisses. Enfin, ce qui ne change pas, c'est qu'à la fin de chaque niveau, un boss vous attend de pied ferme. À vous de découvrir la bonne tactique pour l'éliminer.

Flingue de toi

Le jeu propose bien sûr plusieurs modes, et vous aurez notamment la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui est toujours très fun. Vous trouverez également un mode qui vous permettra d'affronter tous les boss un à un, et un autre où il vous faudra sauver le plus d'innocents possible. Le flingue est de bonne qualité, assez précis et pas trop lourd. En plus, il possède un look sympa et on a la possibilité d'y ajouter une mémo et même un pack vibrations.



Les décors sont superbes et varient suivant les niveaux.



AVIS OUI !

Membre des Familles de France, serre les fesses : ce jeu va transformer le petit Arnaud en psychopathe tueur de zombies malsains. THOD2 est le plus original des shoots au flingue. Mélange de Virtua Cop et de Resident Evil, il réunit tous les ingrédients des meilleurs jeux : chemins multiples, bonus cachés, une profondeur de jeu appréciable et de nombreux modes ! Techniquement, c'est très fort ! Textures impeccables, polygones arrondis, pléiade d'effets spéciaux... Dommage : le gun ressemble à celui de Buck Rogers !

SWITCH

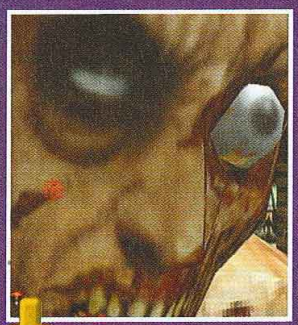
Ces sales bêtes sont difficiles à shooter.

Il n'y a pas à dire, ils sont collants !

GORE

Dans ce jeu, les têtes s'envolent, les membres tombent... l'ambiance est gore à souhait. Le sang vert des infâmes zombies gicle à flot, pour notre plus grand plaisir.

On ne peut pas dire qu'ils soient mignons...



Une photo exclusive de Switch au réveil !

Encore Switch, mais après 20 bornes en rollers.

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

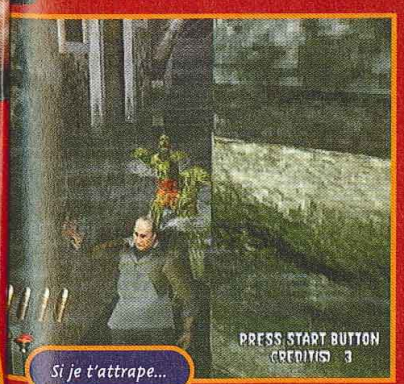
- **Développeur : SEGA**
- **Éditeur : SEGA**
- **GUN SHOOT**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- **Contrôle : BON**
- **Difficulté : TRES ÉLEVÉE**
- **Niveaux de difficulté : 4**
- **Sauvegarde : OUI**
- **Compatible : GUN PACK VIBRATIONS**
- **Vibrations : HONNETES**

AVIS OUI !

On connaissait déjà la version japonaise de The House of the Dead 2, magnifique et très prenante. Hé bien, sachez-le, rien n'a changé ! On reste scotché à l'écran devant les graphismes magnifiques et l'animation parfaite, on sursaute toujours lorsque les zombies surgissent, et l'on jouit de faire exploser tout ce qui bouge à l'aide du gun. Les modes d'entraînement répondent toujours à l'appel et vous permettront de vous reposer un peu entre deux parties. Seul problème, si voulez jouer à deux, il vaut mieux avoir deux guns, et donc acheter deux jeux...

CHEUB



Si je t'attrape...

PRESENTATION — 80%

Une présentation très arcade, sans scène cinématique.

GRAPHISMES — 95%

On en prend plein les yeux, une fois de plus.

ANIMATION — 93%

Les mouvements des ennemis se décomposent aussi bien que leur corps...

MUSIQUE — 93%

Très bonne ambiance sonore.

BRUITAGES — 92%

Aucun problème de ce côté-là.

DUREE DE VIE — 89%

Le jeu est difficile, bon courage.

JOUABILITE — 92%

Au gun, et même avec le pad, c'est précis.

INTERET — 92%

The House of the Dead 2 est sans doute l'un des meilleurs jeux sortis sur Dreamcast. Un incontournable.

SPYRO GATEWAY TO GL

Spyro, le petit dragon mauve, est de retour. Les gars d'Insomniac nous proposent une nouvelle fois de pénétrer dans son univers magique et bucolique, dans lequel lutins et animaux parlants vivent en harmonie. Mais attention, il n'est pas sûr que vous en ressortiez indemne.

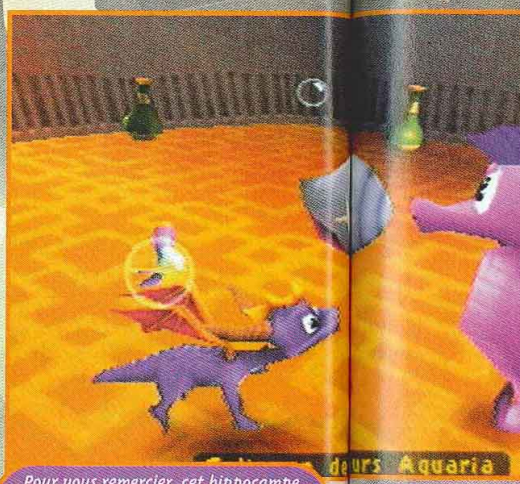
Dans la vallée des dragons, il n'y a pas grand-chose à faire. Et depuis qu'il a vaincu l'ignoble Gnasty Gnoc et sauvé tous les dragons, le pauvre Spyro s'ennuie quelque peu. Pour se distraire, il décide d'aller au rivage des dragons avec Spark, sa fidèle libellule.

Ingérence humanitaire

Malheureusement, nos deux amis se retrouvent téléportés à Avalar, où un dénommé Ripto sème la zizanie et le chaos. Vous devez donc sauver ce petit pays et ses habitants qui n'ont pas la force de se défendre eux-mêmes contre les sbires de l'ignoble dictateur. Pour ce faire, vous devez parcourir tous les mondes d'Avalar et récupérer les quatorze talismans qui ouvriront les portes du château.
Dans chaque monde vit une espèce. Toutes subissent les attaques ennemies. Il faudra donc leur porter secours et les aider à accomplir diverses tâches. Pour vous remercier, elles vous offriront leur talisman. Mais le jeu ne s'arrête pas là. Vous devez également récupérer des boules magiques qui vous permettront de regagner votre monde, une fois Ripto vaincu.

Alertez les bébés

Petite explication : lorsque vous arrivez dans un monde, les petits habitants vous demanderont d'accomplir des tâches plus ou moins ardues, comme par exemple escorter des bébés hyppo ou tuer les tyrannosaures qui ont envahi un village. En échange, la population vous offrira son précieux trésor. Par chance, de nombreuses personnes seront là pour vous prêter main-forte : Zoé, Elora, un chasseur... Tous vous donneront des indices et vous aideront à comprendre ce qui se trame dans leur contrée.
Comme le précédent volet, ce Spyro est un jeu en 3D temps réel avec une totale liberté de mouvement. En plus de voler, de cracher du feu et de charger, Spyro peut nager, escalader, cracher des projectiles et bien d'autres choses pour combattre les quelque cent ennemis différents qui parsèment les niveaux. Enfin, comme dans tout bon jeu de plates-formes 3D, les mondes regorgent de passages secrets vous permettant d'accéder à des niveaux bonus, dans lesquels vous obtiendrez d'autres boules magiques, seul moyen de regagner votre terre chérie. Alliant beauté et intérêt, Spyro s'impose comme une référence, un petit concentré de bonheur.



Pour vous remercier, cet hippocampe vous remet le talisman de la tour Aquaria. Spyro est très content.

Après Lost World, les dinosaures sont de retour.

Aux commandes de ce canon, plus rien ne vous résiste, et encore moins cette tour en face de vous.

SOS ANIMAL AFFAMÉ

Spark est votre meilleur ami. C'est également lui qui vous indique votre état de santé. Lorsque qu'il est jaune, tout va pour le mieux. Lorsque vous vous faites toucher, il devient bleu, puis vert, pour finalement disparaître. Il faut aussi lui donner à manger. Pour ce faire, partez à la chasse aux papillons, aux moutons et aux autres bestioles inoffensives. Tuer pour survivre, c'est le cycle de la vie.

SPYRO 2
TEWA'O GLIMMER

cet hippocampe man de la tour t très content.

HELP !

Si vous voulez terminer le jeu à 100%, vous devrez récupérer les 400 diamants que contient chaque monde. Si la plupart se trouvent éparpillés sur votre route, d'autres sont bien cachés. Alors n'hésitez pas à explorer tous les coins et à sauter sur toutes les plates-formes. De plus, certains passages requièrent de nouvelles facultés. Il faut donc constamment passer d'un niveau à l'autre.

Parfois, un seul passage permet d'atteindre une nouvelle partie du niveau. Il faut donc bien repérer ces endroits et ne pas hésiter à sauter sur toutes les plates-formes que vous apercevez.

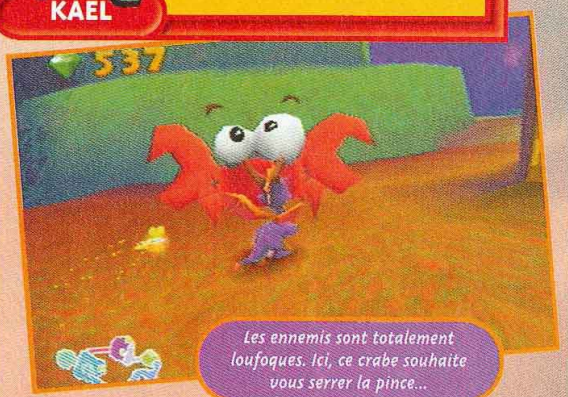
Une fois que vous avez appris à escalader, retournez à Lueur pour effectuer la dernière épreuve du nivea, et récupérer les joyaux manquants.

A certains endroits se cachent des fusées. Allumez-les pour faire exploser les coffres. Ces derniers referment des tas de pierres.

AVIS OUI !

KAEL

Après avoir terminé le premier volet, j'attendais cette suite avec impatience. Eh bien, je peux vous dire que ce nouvel épisode est une pure réussite ! Jouabilité au-dessus de tout soupçon, graphismes fins et colorés, c'est un réel plaisir d'explorer les nombreux niveaux. Grâce à son atmosphère magique, ce Spyro est, à mon humble avis, le meilleur jeu de plates-formes 3D sur PS. Plus qu'une simple aventure, cet opus est une véritable invitation au voyage, un conte de fée qui vous transportera dans un monde lointain.



Les ennemis sont totalement loufoques. Ici, ce crabe souhaite vous serrer la pince...

SUPER POUVOIRS

Lorsque Spyro passe entre deux pylônes spéciaux (avec un symbole au centre), il obtient des pouvoirs décuplés. Ainsi, grâce aux super ailes, il peut voler ; avec la roue, il charge avec une super vitesse ; et avec le ressort, il fait un super bond. Notre ami le dragon peut également obtenir de nouvelles armes destructrices utilisables même sous l'eau. Ces pouvoirs ne sont utilisables qu'un court instant.

AVIS OUI !!!

GIA

Le premier épisode de Spyro m'avait littéralement enchantée. Dommage qu'il n'ait pas bien marché en France. Au niveau technique, c'était le top en matière de plates-formes. L'aspect un peu répétitif a été complètement corrigé dans ce deuxième volet. Les petits challenges sont vraiment sympas et bien trouvés. Le moteur du jeu est le même, c'est-à-dire, impeccable et sans bavure. C'est beau et speed. En plus, le jeu est deux fois plus long ! De quoi passer de longues nuits blanches avec cet adorable animal de compagnie.

SPYRO 2
GATEWAY TO GLIMMER

Voici l'infâme Ripto, le responsable de tous vos maux. Il est petit, hargneux et déteste les dragons.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INSOMNIAC
- Éditeur : SCEE
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

DES AMIS POUR LA VIE

Si vous voulez vous en sortir, vous devez faire appel aux nombreux personnages d'Avalar. Certains vous débloqueront, alors que d'autres vous fourniront de précieux indices. Alors, n'hésitez pas à leur parler.

Elora est un faune – une enfant avec des pieds de chèvre et des cornes. Elle est un peu le leader du groupe. Elle pourra vous mener vers des niveaux que vous avez du mal à trouver. N'hésitez pas à lui parler.

Zoé est une fée. En plus de vous donner des informations, elle fait office de check-point. Allez la voir, cela vous évitera bien des surprises.

Gros Sous est une sorte d'ours un peu roublard. Il possède les clés de tous vos problèmes. Mais il vous les remettra moyennant quelques pierres précieuses. Il faut donc en récolter le maximum et économiser.

Hunter est une sorte de tigre. Très rapide mais parfois tête en l'air et un peu peureux, il est là pour vous enseigner les mouvements du dragon (voler, planer, etc.). Il vous mettra souvent à l'épreuve pour vous offrir des boules magiques.

Dans les niveaux bonus, vous devrez remplir le maximum d'objectifs en un minimum de temps.

PRESENTATION — 85%

Une introduction en 3D présente le monde dans lequel vous allez évoluer.

GRAPHISMES — 94%

Tout bonnement incroyables. C'est coloré, varié, admirablement réalisé. Un must.

ANIMATION — 90%

Fluide et rapide. Les personnages se déplacent admirablement.

MUSIQUE — 90%

Très relaxante. Des instrument peu usités dans les jeux vidéo (guitare, harpe...).

BRUITAGES — 90%

Très cartoonesques. Les voix digitalisées sont criantes de vérité. Du bon boulot.

DUREE DE VIE — 92%

24 niveaux et des tonnes d'énigmes... Vous n'êtes pas près d'en voir la fin.

JOUABILITE — 90%

Le dragon répond parfaitement. Encore meilleure avec le pad analogique.

INTERET — 92%

Avec une réalisation presque parfaite et une aventure pleine de rebondissements, Spyro 2 est un vrai régal. A consommer sans modération.

Distibué par :

THE ORIGINAL
FINGER BOARD
www.fingerboardtour.com
Distibué par :
Mediasoft
MULTIMEDIA
BP 36 95570 MOISSELLES
Fax : 01 39 91 69 26
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr
Revendeurs contactez-nous :
01 39 91 50 01

Championship Motocross™

Les jeux de motos sont quasi inexistants dans notre univers, et ceux dédiés au cross sont encore plus rares ! Alors, sortez les bottes, on va rouler dans la gadoue. Et gare, ça éclabousse !

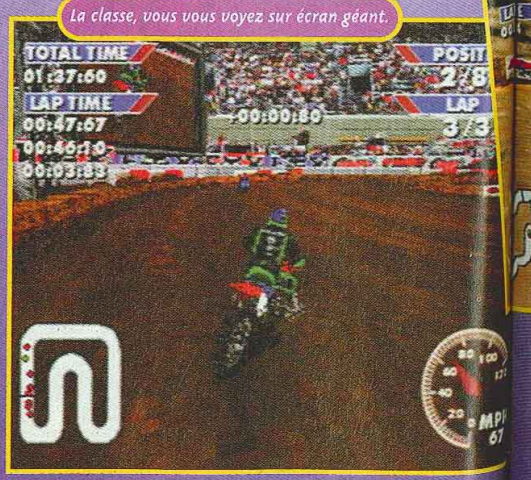
LE GRAND SAUT

Vue la puissance des 500 c³, vous allez vous envoler. Surtout qu'il y a pas mal de gigantesques tremplins sur les pistes. Un peu comme dans Coolboarders, vous pouvez faire des tricks.
Mais, bien entendu, ça n'est pas aussi impressionnant.

Championship Motocross, comme son nom l'indique, est un jeu de course de motocross.
Vous aurez le choix entre neuf bécanes que vous pouvez régler à votre convenance avant chaque course. Est notamment disponible la fameuse Kawasaki KX250, qui a remporté le "Motocross Action's Bike of the Year". Il y a trois catégories, 125, 250 et enfin 500 c³, et l'on sent une nette différences de puissance entre les gabarits !
Il y a douze pistes, dont la moitié n'est pas accessible au début. Il va falloir assurer dans le mode Championnat pour pouvoir les déverrouiller. Vous allez voyager tout autour du globe, chaque piste ayant ses particularités.
Il y a pas mal de surfaces : sable, boue, terre et même un peu de bitume... Le météo joue son rôle, et on peut traverser de petites ondées ou se prendre carrément la douche. Bien sûr, cela a un effet sur la piste, qui devient encore plus glissante. Il y a pas mal de bosses. Vous allez pouvoir faire de beaux sauts et même réaliser des tricks. Du reste, si vous vous donnez en spectacle, la foule acclamera vos performances !
La conduite, précise, demande pas mal de maîtrise. La plupart des virages se prennent en dérapant, et les courses sont très sinueuses.
Il faut lâcher les gaz, et accélérer en sortie de courbe ou carrément contre-braquer comme dans un jeu de rallye. On peut aussi freiner... mais ce n'est pas votre genre, pas vrai ?

La pluie rend la piste glissante !

On peut faire tomber ses adversaires en leur rentrant dedans...



La classe, vous vous voyez sur écran géant.

AVIS OUI !

Pour commencer, la musique m'a agréablement surpris. Huit chansons style hardos, de surcroît excellentes. La réalisation est réussie, avec des décors variés, et une maniabilité sans faille, même si elle nécessite un certain temps d'adaptation. La conduite se révèle réaliste, et on voit que les programmeurs se sont cassé la tête pour reproduire le comportement des motos. Un bon jeu, qui devrait vous tenir en haleine un moment.

PANDA

AVIS OUI, MAIS...

Championship Motocross est une bonne simulation. Les graphismes sont beaux, la musique est un vrai bonheur, les motos diposent de caractéristiques très différentes, et le nombre des courses est conséquent. Hélas, ce titre souffre d'une prise en main trop laborieuse. Même lorsque l'on pense avoir compris toutes les subtilités de la conduite en sabots crottés, dépasser le pilote qui est en tête relève du pur exploit. Enfin, vu qu'il n'y a pas de mode Arcade pour les non-fans de simulation, et seuls les passionnés y trouveront leur compte.

KAEL

issante !

dversaires
ans...

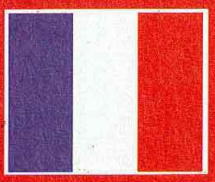
Difficile de ne pas faire de roue arrière tant les 500 c³ sont puissantes.

Les graphismes sont très variés selon les courses.

Le coude à coude est farouche pour éviter la dernière place...

Vous laissez une sacrée traînée de poussière derrière vous.

Sur le bitume, la tenue de route est bien meilleure.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : THQ
- Éditeur : UBI SOFT
- MOTOCROSS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : TRÈS BONNES

PRESENTATION 85%
Une courte, mais agréable introduction filmée, avec des tarés sur leurs motos.

GRAPHISMES 89%
C'est bien dans l'ensemble, pas fantastique, mais soigné.

ANIMATION 88%
Lorsqu'on pilote une 500 c³, ça va plutôt vite.

MUSIQUE 98%
Un bon paquet de chansons qui sont... bonnes ! C'est assez incroyable.

BRUITAGES 94%
Le bruit du moteur change de façon sensible avec son régime, du bon boulot.

DUREE DE VIE 87%
Pas de problème, vous en avez pour un moment.

JOUABILITE 89%
Sensible et précise, et encore plus agréable au pad analogique.

INTERET 88%

Dans un genre peu représenté sur Playstation, Championship Motocross est une agréable surprise. Pas de doute, ce jeu plaira aux amateurs !

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Les anneaux magiques vous permettent de vous balancer dans le vide, comme Tarzan avec ses lianes.

Classique parmi les classiques : éviter les haches qui se balancent inlassablement.

Certains ennemis sont dissimulés dans des barriques pour mieux se protéger.

Sorti sur Playstation en septembre 1995, il aura fallu patienter quatre longues années avant de voir la suite de Rayman arriver sur... Nintendo 64. Désormais, le jeu est tout en 3D temps réel et se rapproche énormément du célèbre Mario 64, la référence des jeux de plates-formes. C'est dire si Rayman 2 est une réussite !

Le scénario est des plus simples : la planète de Rayman vient de subir l'attaque de terribles pirates de l'espace. Emprisonné avec l'ensemble des habitants, Rayman parvient à s'échapper de son cachot. Bien décidé à libérer l'ensemble de ses amis, il devra traverser quatorze niveaux pour parvenir à ses fins et affronter, comme d'habitude, mille et un dangers.
On retrouve dans cette cartouche la plupart des éléments qui ont fait le succès du premier épisode, à la différence près que le jeu est désormais tout en 3D temps réel. Un léger temps d'adaptation est ainsi nécessaire pour tous ceux qui avaient l'habitude de diriger Rayman uniquement sur un seul plan. Dorénavant, notre héros est libre de se déplacer où bon lui semble : c'est ce qu'on appelle de la "full 3D".
Les aires de jeu, une quarantaine en tout, sont pour la plupart immenses, et le joueur n'est qu'à de rares exceptions confiné dans un étroit couloir de jeu, qui fait appel plus à vos réflexes qu'à votre intelligence (ce qui devrait en soulager plus d'un). Ces séquences donnent du rythme au jeu et injectent de grosses doses d'adrénaline dans le cerveau... On retrouve ainsi des phases de glissades de longues pentes vertigineuses ou des épreuves de conduite à dos de missile ou de barrique de poudre dans des couloirs réduits et bourrés d'obstacles.
Comme dans le premier épisode, Rayman sait effectuer différentes actions qui lui serviront tout le long du jeu. Tout d'abord, il est capable d'envoyer des boules d'énergie pour détruire ses adversaires ou libérer ses camarades retenus prisonniers dans des cages d'acier. •••

BAS LES MASQUES

Le but de Rayman, est de récupérer quatre masques dissimulés à travers les niveaux. Une fois réunis, ils vous permettront d'affronter l'ultime boss. Séquence émotion.

AVIS

Incontes
Ubi Soft
et donne

NIIICO

Cette tour s'enfonce dans l'acide. Grimpez sur les caisses le plus rapidement possible.

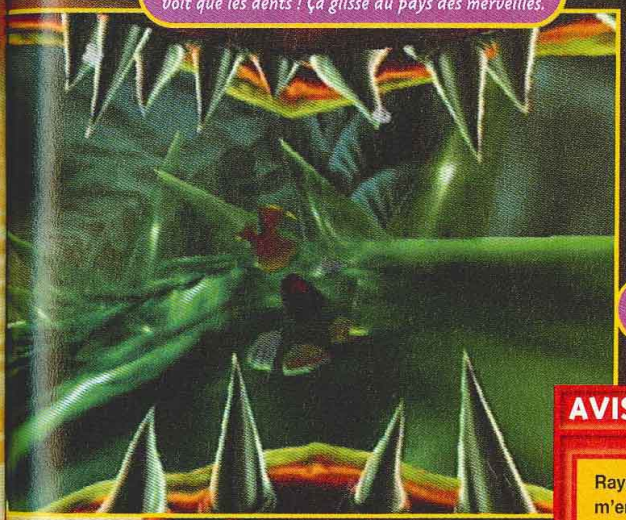
AVIS OUI !

Incontestablement, Rayman 2 est une réussite. Ubi Soft a parfaitement su évoluer de la 2D à la 3D et donner du rythme au jeu grâce à des phases qui font appel aux réflexes. La variété a aussi son importance : niveaux sous-marins, monde de feu, de glace, niveaux aériens... Tous les ingrédients sont réunis pour que Rayman 2 soit une réussite. Les graphismes sont aussi au rendez-vous grâce à l'utilisation de couleurs vives et de textures aussi riches que variées. Essayez le mode haute-résolution, il vaut le coup d'œil !

NIIICO

Assis sur un fauteuil, vous longez une rampe d'acier et devez éviter les obstacles qui se présentent.

Une folle poursuite contre un adversaire dont on ne voit que les dents ! Ça glisse au pays des merveilles.



L'un des nombreux passages délicats : une descente de coulée de lave sur le dos d'une tomate !

AVIS OUI !

Rayman 2 m'a immédiatement emballé, et sans m'en rendre compte je suis resté plusieurs heures devant l'écran. Il y a d'abord la qualité graphique, avec le Ram Pak, ça déménage. Ensuite, c'est la jouabilité qui m'a surpris, le perso bouge et enchaîne les actions sans problème. Même si le jeu se corse vite, on reste captivé et impatient de voir ce que l'aventure nous réserve. Mis à part les descentes en luge, lassantes à la longue, je ne vois pas de gros défaut à ce jeu. Cependant, avant de l'acheter, vérifiez que vous avez déjà Mario et Banjo...

ZANO

BOSS FORTS

Les affrontements avec les boss sont assez rares, puisque l'on en trouve seulement quatre. Cependant, ils ont la vie dure et il faut user de mille ruses pour s'en débarrasser. Pour une fois, il faudra faire appel à votre matière grise. Gare aux maux de tête !

Malgré son apparence, ce boss a peur de vous. Essayez de l'approcher en sautant sur les plates-formes qu'il crache.

Ce boss de glace ne peut être battu qu'en atteignant le sommet de sa tour. Pour cela, utilisez les crochets.

Dans le monde de feu, il faut fuir ce monstre de lave et tirer au bon moment sur les stalactites.

On affronte le boss de fin en plusieurs rounds. Voici le deuxième, à dos de missile et au-dessus d'un lac de lave.

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

••• Par la suite, Rayman aura la capacité d'emmagasiner plus d'énergie pour envoyer des tirs beaucoup plus puissants. Notre héros sait aussi planer quelques instants grâce à ses cheveux. Cette sorte d'hélicoptère naturel lui permet d'atteindre des plates-formes difficiles d'accès. Rayman peut également nager sous l'eau, s'accrocher entre deux murs, se pendre à des grilles, ou encore se tenir à bout de bras à des toiles d'araignées et autres filets de cordes. Comme dans tous les jeux de plates-formes, des boss viennent se placer en travers du passage de Rayman. Ils sont de taille fort respectable et le joueur doit user de ses méninges pour en venir à bout. Pour les plus joueurs d'entre vous (ceux qui veulent terminer le jeu à 100% !), sachez que vous devez libérer un certain nombre de prisonniers et récupérer un nombre précis de boules d'énergie par niveau. Enfin, sachez que le jeu est compatible avec l'Expansion Pack, ce qui lui confère des graphismes en haute-résolution d'une finesse incroyable, sans pour autant nuire à l'animation !

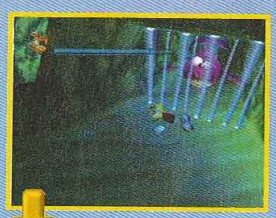
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRES BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (CARTE-MÉM.)
- Compatible : RAM PAK, RUMBLE PAK
- Vibrations : BONNES

SAUVEZ WILLY !

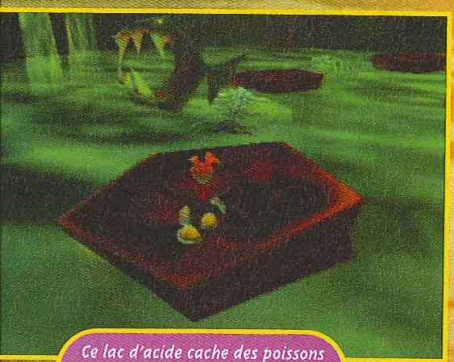
Les différents niveaux de Rayman 2 sont basés sur plusieurs thèmes : le feu, la glace, l'air ou, comme ici, l'eau. Attention, vos réserves d'oxygène sont faibles. Pour respirer, cherchez les bulles d'air libérées par votre amie la baleine.



La baleine est retenue prisonnière dans une cage protégée par des faisceaux laser. Cherchez l'interrupteur pour la libérer.

Ensuite, suivez votre nouvelle amie : elle libère des bulles d'air qui vous permettront de respirer.

Après quelques minutes, elle vous conduira à un nouveau niveau. Admirez au passage la qualité des graphismes.



Ce lac d'acide cache des poissons carnivores... Faites attention au moment où vous sautez entre les plates-formes.

Une phase de jeu qui demande beaucoup de sang-froid : un vol, assis sur un missile. Le moindre choc, et c'est l'explosion.

PRESENTATION 93%

Tous les textes sont en français. Les niveaux sont bien pensés et le jeu rythmé.

GRAPHISMES 94%

Un conseil : jouez avec l'Expansion Pak pour disposer du mode haute-résolution.

ANIMATION 90%

Rien à reprocher aux animations des personnages qui sont fluides et souples.

MUSIQUE 85%

Les thèmes musicaux sont réussis et rythment l'action dans certains niveaux.

BRUITAGES 88%

On se croirait dans un dessin animé. Ils accompagnent chacune de nos actions.

DUREE DE VIE 89%

Terminer le jeu demande une vingtaine d'heures. Le finir à 100%, dix fois plus !

JOUABILITE 95%

D'une prise en main immédiate, Rayman répond parfaitement à nos exigences.

INTERET 92%

Rayman 2 est à Rayman ce que Mario 64 fut à Super Mario World : une sacrée révolution. De la plate-forme 3D comme on en voit rarement.

WORMS ARMAGEDDON

Les petits vers de guerre sont de retour ! Après un sévère entraînement, ils reviennent plus armés, plus nerveux, et plus dévastateurs que jamais. Ils n'ont qu'un but, annihiler les autres clans.

C'est sur cet écran que vous construirez votre niveau. A partir d'un terrain, choisissez le type de sol, le nombre de pièges, de ponts, etc.

Ne tirez pas sur les caisses vertes lorsque vous en êtes proche.

Le super mouton est l'arme la plus fun du jeu.

Rien ne vaut une bonne grenade pour faire décoller l'ennemi.

Dans ce stage du mode Entraînement, vous devez exploser le maximum de grand-mères Worms !

Aux commandes de vos vers, vous devrez terrasser vos ennemis et survivre à leurs attaques. Vous avez à votre disposition un bonne panoplie d'armes et de gadgets en tout genre. Si la plupart des armes proviennent du premier volet, les nouvelles sont innovantes et spectaculaires, notamment le super mouton, une variante du "sheep" du premier épisode, que vous dirigez où bon vous semble pour récupérer les munitions qui parsèment le terrain et le "kamikazer" sur vos adversaires.

En vers et contre tous

Après avoir créé votre équipe, quatre modes s'offrent à vous : Duel, Entraînement, Match à mort et Mission. Ce dernier vous demandera d'accomplir différents objectifs à travers un certain nombre de niveaux, par exemple récupérer des micro-films ou partir avec un soldat et tuer tous les ennemis. Mais pour accéder à ce mode, vous devrez au préalable réussir le mode Entraînement et récupérer les médailles de chaque stage. Plus vous remportez d'exercices, plus votre nombre de décorations devient conséquent. Ainsi, vous ne pourrez pas effectuer les missions d'espionnage si vous n'avez pas réussi l'entraînement requis : le Crazy, dans lequel vous apprenez à utiliser cordes, ponts et jet-pack.

Enfin, un mode Multijoueur est également de la partie. Avec vos quatre vers, vous affronterez jusqu'à trois équipes contrôlées par l'ordinateur ou vos amis. De plus, vous pouvez paramétrer tout ce qui touche le niveau : la forme, l'environnement, le nombre d'armes, de ponts, de mines, et placer les soldats, grâce à un éditeur.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TEAM 17
- Éditeur : HASBRO
- GUERRE DE VERS !
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 60%
Aucune cinématique, des menus nombreux et un peu compliqués.

GRAPHISMES 75%
Les décors sont variés mais les arrière-plans sont bien tristes.

ANIMATION 85%
Les persos sont petits et ont des mimiques vraiment expressives.

MUSIQUE 80%
La musique de Worms remise au goût du jour. Sympa.

BRUITAGES 89%
Totalement délirants, surtout avec certaines armes

DUREE DE VIE 90%
Les parties s'enchaînent en Multijoueur. Seul, on se lasse vite.

JOUABILITE 85%
Un certain temps est nécessaire pour assimiler les boutons.

INTERET 85%
Avec autant de niveaux et un mode Multijoueur convivial, vous ne pourrez que vous amuser.

AVIS OUI !

Comme pour Bomberman, l'intérêt de Worms se trouve dans le mode Multijoueur. Les batailles s'enchaînent à un rythme effréné, et les milliards de niveaux permettent des parties variés. De plus, le jeu dispose d'une bonne quantité d'armes aussi dévastatrices que loufoques. Les éditeurs ont également inséré un mode Entraînement, ce qui est une bonne idée. Enfin, les bruitages et les petites expressions de vos soldats reflètent parfaitement l'état d'esprit qu'il faut pour jouer Worms : sans pitié. Un titre idéal pour les longues soirées d'hiver entre amis.

KAEL

STAR WARS
EPISODE 1
LA MENACE FANTÔME

Depuis le 13 octobre, le tout nouveau Star Wars est sur les grands écrans. Dans quelques jours, préparez-vous à revivre la saga sur votre Playstation, bien au chaud devant votre télé. Une adaptation fidèle du film, mais qui comporte de nombreuses imperfections...

Nous vous le disions le mois dernier, "Star Wars Episode 1-La Menace fantôme" fait des ravages à travers le monde, et Lucas engrange les dollars comme Switch les Ballistos. Il n'aura pas fallu attendre longtemps pour que l'on voie l'adaptation sur Playstation, elle-même, très fidèle au titre sur PC.

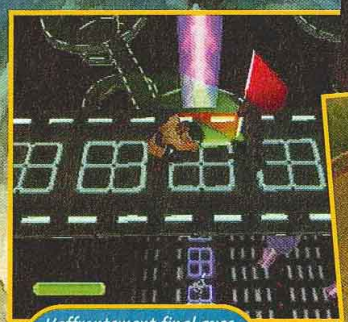
Adaptation fidèle

Le jeu suit point par point le scénario et les principales scènes du film. Tout commence dans un des bâtiments de guerre en orbite autour de la planète Naboo. S'ensuit une promenade sympathique dans les marais de Naboo, une visite dans le monde sous-marin d'Otho Gunga, un séjour périlleux à Theed, un voyage interstellaire sur Tatooïne et Coruscant. Le jeu, entièrement en 3D mappée, ne propose qu'une seule vue, qui se révèle peu jouable : la caméra, placée trop en hauteur, ne permet ni d'apprécier, ni d'anticiper les mouvements des ennemis.

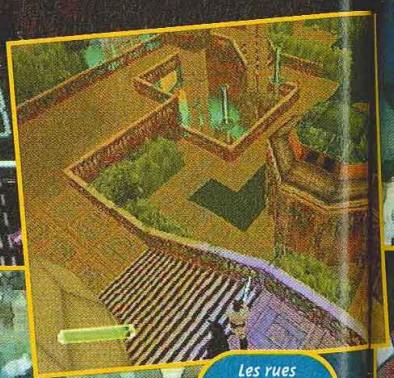
En fonction des niveaux traversés, le joueur incarne différents personnages : le jeune Obi Wan Kenobi, Qui-Gon Jinnn ou encore la princesse Amidala. Les armes sont identiques pour chacun, seuls les Jedi sont armés d'un sabre-laser capable de couper en deux n'importe quel droïde ou de dévier un tir de blaster. Le Jedi utilise aussi la Force pour actionner à distance des interrupteurs ou pour repousser ses adversaires.

Raté !

Les niveaux sont assez vastes et pullulent de gadgets en tout genre. On s'y perd facilement. Avancez donc prudemment et mémorisez bien les lieux, cela vous évitera nombre d'allers et retours inutiles. La mauvaise exploitation des capacités de la console engendre des graphismes loin d'être exceptionnels... Pire, on frise le ridicule ! A réserver aux fans de la saga et à tous ceux que le cubisme n'effraie pas.



L'affrontement final avec Darth Maul. Pour la première fois, il utilise son double sabre-laser.



Les rues de la cité de Theed sont un gigantesque labyrinthe dans lequel on se perd facilement.

Coruscant, la cité qui abrite le temple des Jedi, est une ville toute en hauteur.

Pensez à pouss découvrir des ou poursuivr

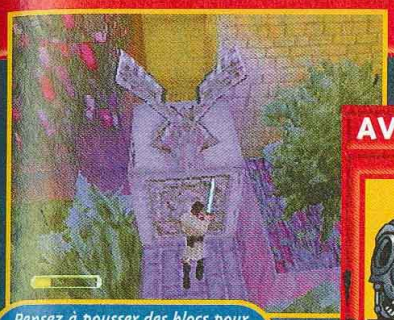
Dans le vais avec la princ

AVIS NO

Fut un temps réali

Je vous que cett vr

SWITCH



Pensez à pousser des blocs pour découvrir des passages secrets ou poursuivre votre chemin.

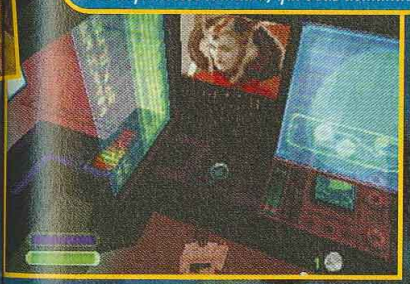
AVIS NON !

Quel dommage que ce jeu ait été bâclé. Avec une telle licence, LucasArts aurait pu nous proposer un grand spectacle digne du film. Il n'en est rien : les graphismes sont minables (les personnages ressemblent à une construction en Lego maladroite) et la gestion des sauts frise la catastrophe. La musique (disponible chez tous les disquaires) assure, et, autre point positif, on peut sauvegarder à tout instant. C'est peu...

NIIICO

Première rencontre avec Darth Maul, dans les environs de Mos Espa.

Dans le vaisseau de la Fédération, première rencontre avec la princesse Amidala, qui vous demande de l'aide.



Les rues de la cité Theed sont gigantesque labyrinthe dans lequel on se perd facilement.

LA FORCE EST AVEC EUX

Pour une fois dans ce genre de jeu, vous pourrez incarner plusieurs personnages. En effet, en fonction des niveaux traversés, vous aurez la possibilité de diriger Obi Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, son mentor, ou encore la délicieuse princesse Amidala. Les armes varieront en conséquence...

Dans les marais de Naboo, avec Ben Obi-Wan Kenobi. Le sabre-laser est son arme favorite.

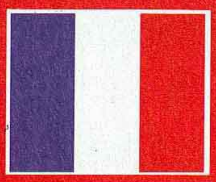
L'extérieur de la ville de Mos Espa est infesté d'hommes des sables. Vous jouez alors avec Qui-Gon Jinn.

La princesse Amidala dans les rues de Theed. Les droïdes de l'Empire y sont nombreux.

AVIS NON !

Fut un temps ou les jeux Star Wars étaient bien réalisés... Autant Racer était pas mal, relativement beau, speed et jouable, autant cette espèce de RPG bidon, répétitif dans les phases d'action et moche à mourir, est vraiment inintéressant ! Aurait-il été réalisé en deux coups de cuillère à pot, pour exploiter au plus vite la licence Episode One ? Je crois bien que oui... Espérons que vous prendrez cet avis en compte et que cette menace daubique restera vraiment fantomatique !

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BIG APE
- Éditeur : UBI SOFT
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : RUMBLE PACK
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 85%

Quelques images du film durant les chargements et des scènes cinématiques.

GRAPHISMES 60%

De très mauvaises qualité : attention à l'indigestion de pâtés à la purée de pixels.

ANIMATION 75%

Les personnages bougent de manière assez souple. Pas de ralentissements.

MUSIQUE 95%

Celle du film.
On ne peut pas faire mieux dans le genre.

BRUITAGES 88%

Les voix sont en Français et reprennent les dialogues du film. De bons doublages.

DUREE DE VIE 85%

Le jeu est assez difficile et l'on avance doucement.

JOUABILITE 70%

La prise en main est rapide. Dommage que la gestion des sauts soit si mauvaise.

INTERET 75%

Cette adaptation suit fidèlement le film. Cependant, la mauvaise réalisation technique en fait un jeu très banal.

AVEC TOUT LE PLAISIR QU'ELLE TE DONNE TU POURRAIS QUAND MÊME LUI OFFRIR UNE NOUVELLE ROBE DE TEMPS EN TEMPS !!

GK22

VU A LA TELE

99 F

Graphic Kit®

for SONY® PLAYSTATION®

MEdiasoft MULTIMEDIA

Distributeur exclusif

GK23

GK01

GK05

GK13

GK16

Matièr
Pratiquer
MEdiaso

Disponible ch

TOY

MICROMAN

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

STOCK GAMES
ACHAT-VENTE-ECHANGE

GAMELAN

Ainsi que 300

GK23

GK24

GK25

GK01

GK03

GK04

GK05

GK07

GK11

GK13

GK14

GK15

GK16

GK18

GK20

Matière plastique PVC - Résiste à la chaleur - Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable - Une qualité graphique époustouflante - Très facile à poser

Mediasoft

Distributeur exclusif du Graphic Kit en France - Plus de 5 ans d'expérience dans la distribution en gros de jeux video, consoles, accessoires, figurines, DVD, etc. Une gamme de plus de 500 produits. SERVICE ET CONSEIL SPÉCIAL REVENDEURS : VOS COMMANDES PASSÉES AVANT 19H AU 01 39 91 50 01 VOUS SONT LIVRÉES DÈS LE LENDEMAIN MATIN. APPELEZ-NOUS VITE

Disponible chez :

TOYS R US
MICROMANIA
Difintel - Micro
DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions
SCORE GAMES
STOCK GAMES
cora
ULTIMA
GAMELAND
E.LECLERC

Ainsi que 300 magasins indépendants

Nom
Prénom
Adresse

Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25 F
Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 69 26
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

PlayStation

Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

Mégahit CONSOLES+

Dino C

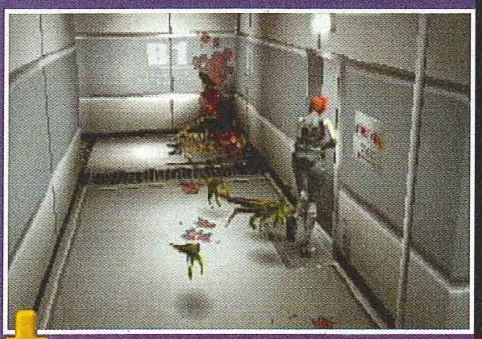
Vous êtes fan de jeu d'action-aventure ? Les sensations fortes vous scotchent à votre télé ? Vous rêvez de visiter Jurassic Park, et les dinosaures n'ont plus aucun secret pour vous ? Ne cherchez plus, c'est Dino Crisis qu'il vous faut.

ATMOSPHÈRE ? ATMOSPHÈRE ?

Les amateurs de sensations fortes vont être gâtés. L'ambiance de ce titre est pesante et stressante. Et les événements qui surviennent régulièrement rendent l'atmosphère encore plus intenable.

Ce gros T-rex ne fait pas dans le sentiment et tente de vous avaler tout cru. Quelques coups de fusil à pompe refroidiront ses ardeurs.

Impossible de prendre l'ascenseur tranquillement. Appuyez frénétiquement sur X pour vous défaire de l'étreinte de ce vélociraptor.

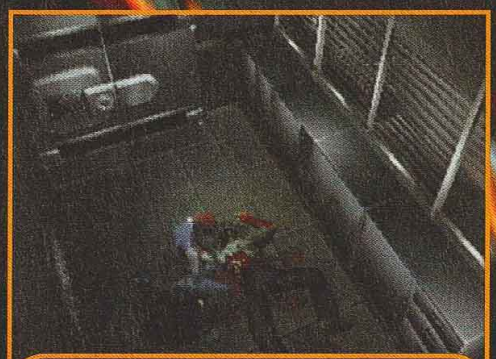


Les minidinosaures sont vraiment collants ! Courez le plus vite possible pour échapper à leur quenottes acérées.

La partie commence avec un choix déterminant entre le mode Normal et le mode Facile. Ensuite, place au scénario : vous faites partie d'un commando d'élite (bravo ! on a toujours cru en vous !) et vous êtes parachuté sur une mystérieuse île où se déroulent des expériences secrètes. Un certain docteur Kirk, officiellement mort depuis trois ans, est soudainement réapparu à la tête de son équipe de recherche. Votre mission : retrouver Kirk. Vous incarnez Regina tout au long de la partie. Deux autres aventuriers, Rick et Gail, vous accompagnent et vous aideront le cas échéant. Le commando devra parcourir une multitude de pièces et autres couloirs avant de trouver la clef du mystère.

L'île du docteur Kirk

La partie alterne énigmes à résoudre et passages d'arcade où les nerfs seront mis à rude épreuve. Les énigmes sont souvent élaborées à base de codes et de clefs à découvrir. Les situations deviennent de plus en plus compliquées à mesure que l'on progresse dans l'intrigue. Les nombreux combats feront monter votre taux d'adrénaline. Pas question de blaster des zombies mortellement lents, non ! Il faut se farcir des vélociraptors et autres gigantesques T-rex. Pas de doute, ce sont de très grosses pointures qu'il faudra dessouder. Les objets que vous trouverez en cours de route sont tous très utiles ; et il faudra ruser pour mélanger •••



Les découvertes sont souvent macabres. Fouillez bien les cadavres pour ne laisser échapper aucun objet important.

Il fau coéquip Des réu

AVIS OUI, MAIS...

Qu'il est séduisant ce Dino Crisis : une intrigue habile et une réalisation à peine inférieure à Resident Evil 2 ! Mais quelques points obscurcissent ce tableau idyllique. L'aventure décolle lentement, et les situations ne sont pas très variées. On regrettera aussi un relatif manque de souplesse dans le déroulement du jeu. Les innovations sont là, même si aucune n'est révolutionnaire. Cela dit, Dino Crisis est un bon jeu d'aventure qui, à défaut de bouleverser le genre, propose un condensé des principaux atouts des plus grands hits du genre.

TOXIC

o Crisis

Qu'ils sont beaux et attendrissants ! Mais attendez d'être coincé dans leurs terribles mâchoires...

D'étranges rencontres vous attendent au hasard de votre quête, comme cet hologramme bien curieux.

Il faudra régulièrement retrouver vos coéquipiers pour progresser dans la partie. Des réunions au sommet s'imposent alors.

AVIS OUI !

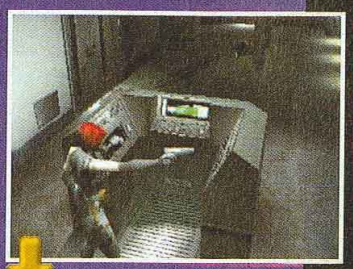
Dino Crisis bénéficie d'une bonne réalisation technique, avec des graphismes soignés. La maniabilité est tout à fait correcte, et on rentre facilement dans le jeu. Il y a des petites énigmes sympathiques... Mais on pourra reprocher une chose à ce Resident Evil sauce Jurassic Park. L'ambiance est assez fade, on ne sursaute pas quand un dino nous saute dessus ! Mais ne vous méprenez pas, c'est un très bon jeu, auquel il manque juste les petites choses qui faisaient tout le charme de Metal Gear, par exemple.

PANDA

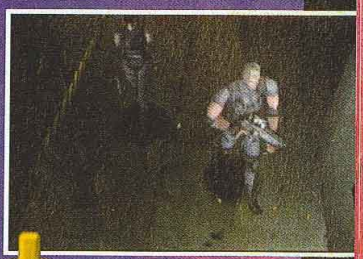
Les mauvaises rencontres ne sont pas rares et les situations souvent désespérées.

LES ARMES

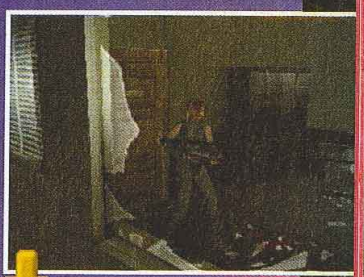
Au cours de la partie, vous utiliserez des armes toutes plus dévastatrices les unes que les autres. En voici quelques-unes.



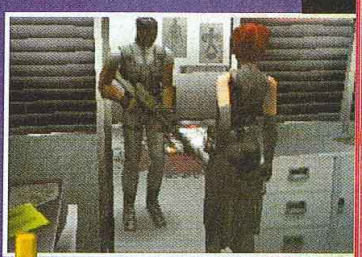
Le gun est la première arme utilisable. Dans un des coffres de l'étage supérieur du complexe se trouve un ustensile qui optimisera ses piètres performances.



Gail est votre garde du corps dans les premiers instants de la partie. Son fusil-mitrailleur est une petite merveille que les dinosaures ont bien du mal à apprécier.



Le fusil à pompe vous rendra de fiers services, à condition d'économiser les munitions.



Le M-16 de Rick est à coup sûr l'arme la plus puissante de Dino Crisis.

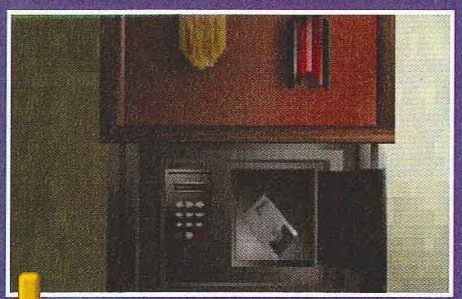
Dino Crisis

LES CASSE-TETE

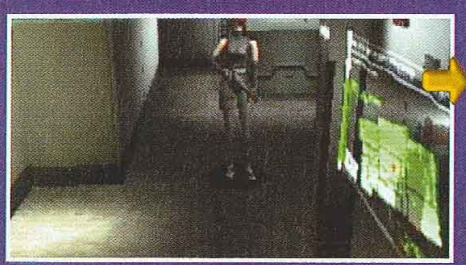
Les énigmes de ce Dino Crisis sont parmi les plus précises qui soient. Il faut prêter attention à l'ensemble des informations collectées pendant la partie pour espérer les résoudre. Le nombre élevé de petits casse-tête ne laisse que peu de répit, et il faut garder la tête froide entre les phases de combat.

Voici la première énigme un peu chaude. Il faut placer les fusibles dans le bon ordre dans le panneau du fond. L'ordre exact est indiqué sur le panneau de droite. Lorsque l'ordinateur vous le demande, appuyez sur le choix de droite, puis le choix au centre et enfin le choix de droite. Activez le panneau de droite.

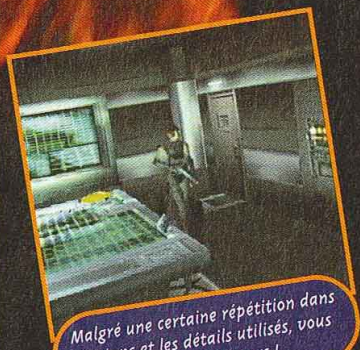
Le coffre de la salle de sauvegarde doit être ouvert en priorité. Après un passage dans les pièces avoisinantes, entrez le code 0375. A vous les bonus !



L'énigme du coffre mural est assez difficile. Il faut sortir de votre inventaire les clefs LEO et SOL pour les appliquer sur le tableau. Entrez ensuite le code 705037. Vous récoltez la carte à puce.

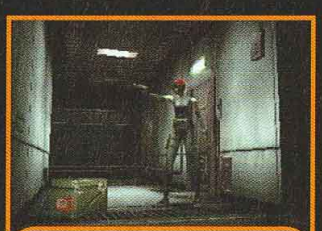


Toutes les énigmes à base de codes sont basées sur le même principe et requièrent de l'organisation et de la logique. Voici comment ouvrir l'une des portes les plus importantes du jeu. Il faut utiliser le disque DDK-N et entrer le code NEWCOMER pour ouvrir la porte sous l'escalier principal du complexe.

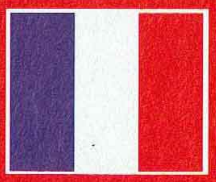


Malgré une certaine répétition dans les tons et les détails utilisés, vous allez voir du pays !

••• correctement les produits collectés ou trouver les bonus qui transformeront vos petites armes du début de partie en engins de destruction totale. Au hasard de votre parcours, les rencontres vous fourniront des éclaircissements sur la trame de l'histoire et vous aideront à résoudre les principales énigmes. Il faut également prêter attention à tous les détails du décor pour ne pas hypothéquer vos chances de progression régulière. Dino Crisis est un des jeux d'aventure les plus précis qui soit, et la logique des actions à effectuer est implacable. Basé sur le même moteur graphique que Resident Evil 2, ce nouveau titre de Capcom dégage une atmosphère à couper au couteau. Il n'est pas rare de sursauter tant les interventions des dinosaures surprennent ! Beaucoup d'atouts, en somme, pour un jeu qui ravira les plus courageux d'entre vous.



Récoltez judicieusement les bonus.



- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : CAPCOM**
- **Éditeur : CAPCOM**
- **AVENTURE-ACTION**
- **1 JOUEUR**

- **Contrôle : BON**
- **Difficulté : ÉLEVÉE**
- **Niveaux de difficulté : 2**
- **Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)**
- **Compatible : PAD ANALOGIQUE**
- **Vibrations : MOYENNES**

PRESENTATION — 91%
Une intro précise, avec de belles images de synthèse. Le scénario est bien lancé.

GRAPHISMES — 89%
Le moteur 3D est performant, mais le rendu visuel manque de pêche.

ANIMATION — 88%
De bonne qualité, mais les mouvements restent un peu raides.

MUSIQUE — 89%
Bien flippante, elle contribue à faire monter la tension.

BRUITAGES — 90%
Les petits plus sonores produisent de grands moments de stress.

DUREE DE VIE — 92%
Les couloirs sont longs et les énigmes peuvent vous tenir en haleine des heures.

JOUABILITE — 89%
Honorable, même si les mouvements des protagonistes ne sont pas très précis.

INTERET — 90%
Chasse aux dinosaures et énigmes tordues constituent un bon cocktail. Reste que la réalisation n'est pas assez innovante.

P

Il s'
un relo

Com
de
vou
rectangle qu
raquette de
la balle dans
Mais le jeu n
Dans certain
serez seul et
diverses épr
comme, par
des balles su
ou dans des
également la
récolter des
permettent d
de pencher l
de smasher.
les différents
il faudra réco
de lingots pe
une sorte de
Selon le nivea
vous gagnere
de lingots. Le
et de nombre
viendront vou
gagner. Ainsi,
détournent vo
s'incline tout

Le clown en fa
devez placer

AVIS

Je n'arr
po
je
é

KAEL

pong

Le papy des jeux vidéo tente un come-back... Il s'agit bien sûr du Pong d'Atari. A 25 ans, et après un relookage complet, il fait ses premiers pas en 32 bits...

Comme dans la version de la première époque, vous devrez, avec votre rectangle qui fait office de raquette de tennis, envoyer la balle dans le terrain adverse. Mais le jeu ne s'arrête pas là. Dans certains niveaux, vous serez seul et devrez accomplir diverses épreuves d'adresse, comme, par exemple, envoyer des balles sur des pingouins ou dans des coffres. Vous aurez également la possibilité de récolter des options qui vous permettent d'être assisté, de pencher le terrain, ou encore de smasher. Pour pénétrer dans les différents stages proposés, il faudra récolter un maximum de lingots permettant de payer une sorte de "droit de passage". Selon le niveau de difficulté, vous gagnerez plus ou moins de lingots. Le jeu est tout en 3D, et de nombreux obstacles viendront vous empêcher de gagner. Ainsi, des pingouins détournent vos tirs, le terrain s'incline tout seul, et des tapis roulants accélèrent ou ralentissent la balle. Enfin, le mode Multijoueur vous permettra de vous éclater jusqu'à quatre sur le terrain de votre choix.

Pêchez tous les poissons avant que le méchant crocodile ne les dévore.

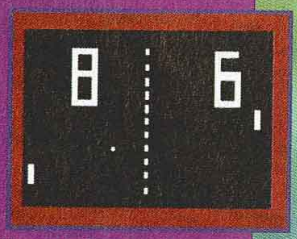
Ce niveau bascule. Pour le remettre droit, il faut récupérer les options qui se promènent.

Le clown en face envoie les balles que vous devez placer dans les caisses sur les côtés.

Le mode 4 joueurs est très fun. Ici, c'est sur un terrain de foot que vous ferez vos preuves. Attention à la faute !

Certaines options vous permettront d'être assisté par des animaux.

SOUVENIR, SOUVENIR...



C'est en 1972 que fut créée la société Atari. Suite à une démonstration de la Magnavox (la première console de l'Histoire) et de son jeu Tennis, l'un des employés de la firme, Al Arcon, programma un jeu du même style, qu'il appela Pong. Bien que refusé par les marques de jeux de café, un prototype fut monté sur des pieds de flipper pour être installé dans un bar de Sunnyvale. Personne n'osait y jouer car nul ne savait comment ce truc fonctionnait. Jusqu'au jour où un employé du bar en compris le principe... A partir de là, de nombreux curieux vinrent voir cet étrange objet que personne n'avait vu auparavant. Ayant reconnu l'existence de Pong, la société Magnavox pu récolter 700 000 dollars pour les droits, laissant Atari distribuer son jeu à travers le monde.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SUPERSONIC
- Éditeur : HASBRO
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION — 50%
Deux rectangles qui s'échangent la balle... Des menus tristes.

GRAPHISMES — 70%
Une 3D simple, mais colorée. Les décors sont variés.

ANIMATION — 75%
Aucun ralentissement... Le contraire aurait été un comble !

MUSIQUE — 80%
Des musiques relaxantes qui collent bien avec les niveaux.

BRUITAGES — 85%
Nombreux et variés, ils changent selon le niveau.

DUREE DE VIE — 85%
Les nombreux niveaux et le mode Multijoueur y sont pour beaucoup.

JOUABILITE — 90%
Haut, bas, option... On ne peut pas faire plus simple.

INTERET — 45%

... seul. Mais 80% à plusieurs. Les plus jeunes se lasseront rapidement.

AVIS — NON, MAIS...

Je n'arrive pas à comprendre ce qui a bien pu pousser Hasbro à ressortir l'un des premiers jeux de l'ère vidéoludique... Pong a pris énormément de rides et paraîtra un peu obsolète à tous les "néogamers". Bien que retravaillé, il n'exploite pas la puissance de la Playstation. De plus, seuls les vrais accros se permettront de débourser 350 francs pour ce soft. C'est à plusieurs que l'on se rend réellement compte de son intérêt : à deux ou à quatre, les parties s'enchaînent à une vitesse effrénée, avec de bonnes tranches de rigolade en prime.

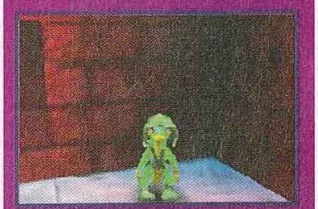
KAEL

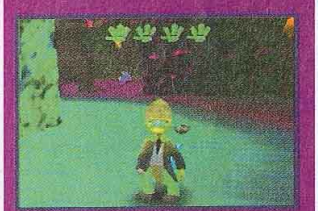
GEX 3™

DEEP COVER GECKO

DÉFILÉ DE MODE

La quarde-robe de l'ami Gex est mieux garnie que celle de Lara. Que ce soit en skieur, en pharaon ou en Sherlock Holmes, notre lézard a toujours la classe. De plus, chaque costume donne droit à un talent. Gex Holmes utilise une loupe, Gexcule est balèze, et Gexcula peut voler.





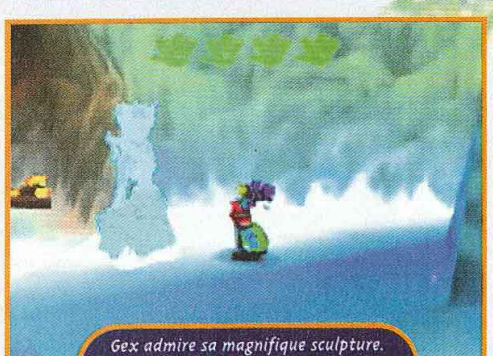
Le lézard est de retour. Après les deux premiers volets sur Playstation, il débarque pour la deuxième fois sur Nintendo 64. Au programme : télévision, délires en tout genre et vannes à gogo. Préparez-vous à zapper !

Vous êtes le plus brillant détective de la Terre. Avec la ravissante Xtra (incarnée par Marliece Andrada, d'"Alerte à Malibu"), aucun malfaiteur ne vous résiste. Mais, un jour, votre assistante se fait kidnapper par l'ignoble Dr Rez. Votre seul but, maintenant, est de la délivrer au péril de votre vie. Pour ce faire, vous devrez, à la manière de Mario 64, réussir toutes les épreuves dans les vingt-quatre niveaux du jeu, dont trois exclusifs à la N64. Mais attention, car pas moins de soixante ennemis vous barrent la route. Il faudra donc vous méfier.

Pour escalader des falaises, essayez kangourou express.

Métamorphoses

Votre personnage, en plus de pouvoir donner des coups de langue et de queue (ce n'est pas sale), pourra accomplir énormément de tâches : courir, nager, donner des coups de pied en l'air, et escalader certaines parois. De plus, Gex acquiert de nouveaux pouvoirs grâce à ses costumes. Ainsi, lorsqu'il revêt sa tenue de Dracula, il peut voler ; lorsqu'il se transforme en "Gexcule", sa force est décuplée, etc.
Comme l'épisode précédent, ce troisième opus est un jeu de plates-formes 3D avec une liberté d'action totale.
Vous pouvez aller où bon vous semble, et même résoudre les énigmes dans l'ordre de votre choix. Pour obtenir certains objets, vous devrez parfois combattre des boss assez "spéciaux", comme par exemple ce pauvre père Noël, l'ami des enfants et de Panda.
Enfin, les petites répliques du lézard feront rire la plupart d'entre vous, mais certainement pas Familles de France.



Gex admire sa magnifique sculpture. Il est très fier de lui et il se trouve très beau. Gex serait-il narcissique ?

AVIS OUI !

Gex a un charme fou. L'ambiance totalement loufoque et déjantée provoque l'hilarité. Les phases de jeu sont variées et, du coup, on y revient constamment. L'univers du lézard est vaste, ce qui garantit de nombreuses heures d'éclate. Plus qu'un simple jeu, Gex se veut être une sorte de caricature de l'homme s'abrutissant devant la télévision... Le seul reproche, hormis les caméras, est cette ressemblance avec le second volet . Mais bon, il y a quand même des innovations. Une cartouche qui déplaira sûrement aux parents des plus jeunes, à cause des propos douteux de notre héros.

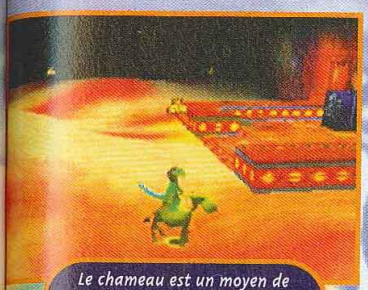
KAEL

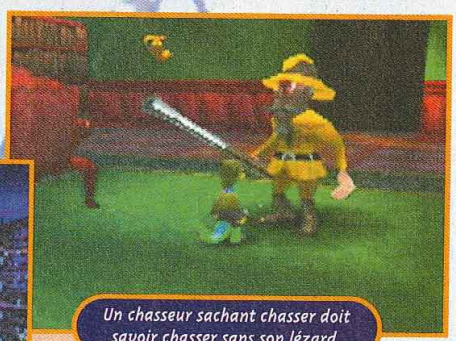
A l'instar de Final Fantasy VII, notre lézard pourra faire du surf et dévaler des pentes abruptes.

LES GROS MOTS DU LÉZARD

Une chose est sûre, Gex n'a pas la langue dans sa poche. Voici, à titre d'exemple, une liste des expressions les plus burlesques et les plus salaces. A déconseiller aux plus jeunes...

"Je ne suis pas un pédé sexuel."
"Watson a disparu, sa femme est toute nue, c'est lui qui porte le string."
"Ta mère à poil chez les Esquimaux."
Gex s'adressant à Xtra : "J'ai des tas de surprises, tu veux les voir ?"
"Le père Noël, c'est vraiment une ordure."
"Je préfère ne pas être pharaoniqué."
"Vos gueules les mouettes."


Le chameau est un moyen de transport bien pratique pour traverser le désert.


Un chasseur sachant chasser doit savoir chasser sans son lézard.

Séquence shoot.

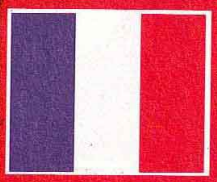
Aux commandes de votre char d'assaut, rien ne vous résiste.

Pauvre Rex. Il est pris au piège dans un bloc de glace. Prêtez-lui main-forte, et il vous aidera dans certaines missions. Qui a dit que la charité ne payait pas ?

AVIS MOUAIS...

Gex3 est vraiment un bon jeu de plates-formes : réalisation graphique et sonore soignée, maniabilité du perso quasiment irréprochable... Dommage que l'animation ne suive pas, les ralentissements sont parfois vraiment gênants. Reste maintenant à savoir si vous accrocherez à l'humour du petit lézard. Personnellement, les vannes ne m'ont pas fait hurler de rire... (je préfère les blagues du Panda, lui il est vraiment drôle). Mais bon, si vous êtes un passionné du genre, et si vous avez déjà Mario et Banjo, vous trouverez sûrement votre bonheur.

ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRYSTAL DYN.
- Éditeur : CRAVE ENTERTAINMENT
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (MEMO PAK)
- Compatible : RUMBLE PAK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 89%
Une séquence d'intro pleine d'humour et tout en 3D. Les menus sont très clairs.

GRAPHISMES 89%
Une très belle 3D avec des couleurs chatoyantes et des décors variés.

ANIMATION 85%
La caméra bloque parfois derrière les murs. Les persos ont une démarche loufoque.

MUSIQUE 89%
Des thèmes aussi dingues que le jeu, parfois tirés de films (Stalag 13, Stargate...).

BRUITAGES 90%
De nombreuses digits. Des répliques désopilantes et des sons cartoonesques.

DUREE DE VIE 90%
Ce nouvelle épisode est très long, vous ne le finirez pas en un jour, c'est sûr.

JOUABILITE 85%
Le lézard répond bien aux mouvements. Hélas, la vue est parfois injouable.

INTERET 88%

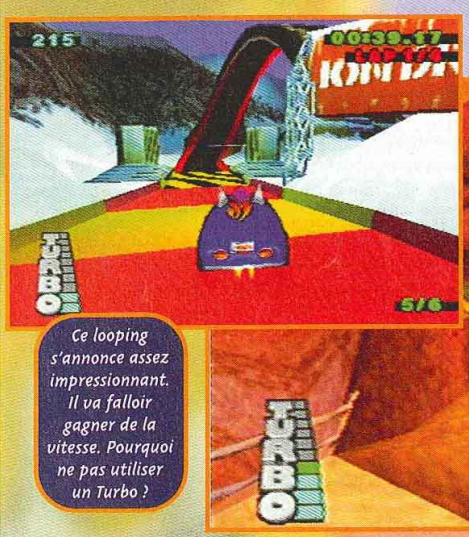
Avec une durée de vie énorme et des gags à profusion, vous n'êtes pas près de vous arrêter. Un excellent jeu de plates-formes.

Hot Wheels TURBO RACING

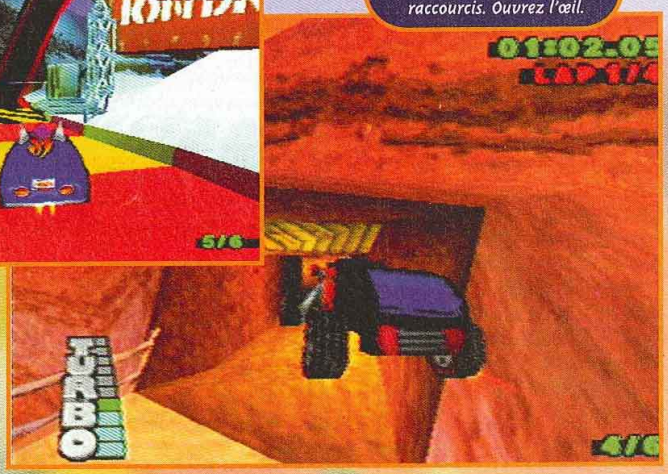
Tout le monde se souvient sûrement des petits bolides qui ont bercé notre enfance. De minuscules voiturettes au look excentrique avec une demi-douzaine de pots d'échappement qu'on faisait déambuler sur le sol en émettant un "vroooum" avec la bouche. Eh bien, Electronic Arts propose aux nostalgiques de retomber en enfance.

Les caméras offrent des vues tout bonnement vertigineuses. Les caisses en bas contiennent de la dynamite. Evitez-les !

Hot Wheels Turbo Racing est un jeu course en 3D temps réel dans lequel vous devez terminer dans les premières places. Pour ce faire, vous devez emprunter le maximum de raccourcis et utiliser vos Turbos afin de grappiller le plus de places. Mais pour obtenir ces fameux Turbos, il va falloir jouer les cascadeurs. En effet, les circuits sont parsemés de tremplins vous permettant d'effectuer sauts périlleux et vrilles. Mais gare aux réceptions : elles peuvent être "explosives". De nombreux passages secrets sont disséminés derrière des murs et des caisses. Il faut donc jouer de temps en temps au kamikaze et ne pas avoir peur des accidents. Comme dans Sonic R, sur Saturn, certains passages donnent le vertige avec des loopings et des vrilles qu'il faut prendre le plus vite possible. Mais pas d'inquiétude, des propulseurs parsèment la route, et vous permettent d'atteindre facilement les 200 km/h. Pour gagner, vous avez à votre disposition 40 voitures fidèlement modélisées, dont les très célèbres Red Baron et Cat-A-Pult (on les a encore à la rédac'...). Chaque bolide possède sa propre tenue de route et nécessite donc son propre style de conduite. Mais vous ne pouvez pas toutes les piloter dès votre première partie. Il faut en effet s'armer de patience et les débloquer en gagnant des championnats, en battant des records, etc. De même, bon nombre de circuits restent cachés et doivent être débloqués. Réparties en quatre univers, les courses sont nombreuses et portent des noms assez évocateurs comme, par exemple, "Puits rouillés" (un niveau désertique style Arizona). A certains passages, de petites pastilles traînent sur la chaussée, il faut les ramasser, car elles vous permettent de réparer votre engin, ou de détruire plus facilement les adversaires. Une fois que vous avez choisi une voiture et entré votre nom, plusieurs modes s'offrent à vous : Practice, Entraînement, Trophées HW et, surprise, Défi planant. Dans ce dernier, vous devez effectuer le plus de figures acrobatiques possible afin de gagner un maximum de points. Pour ce faire, vous disposez d'un temps limité et de quelques Turbos. Enfin, vous pourrez jouer à deux simultanément en écran splitté horizontalement, juste histoire de montrer à vos amis que vous êtes le meilleur.



Ce looping s'annonce assez impressionnant. Il va falloir gagner de la vitesse. Pourquoi ne pas utiliser un Turbo ?



Certains tremplins cachés permettent d'atteindre des raccourcis. Ouvrez l'œil.

AVIS WHOUI !

Hot Wheels Turbo Racing est un bonne surprise. La licence est bien exploitée, et, contrairement à son homologue Lego Racers, le jeu est fun et jouable. Les graphismes variés, fins et colorés, offrent un bon confort visuel. De plus, les tracés complètement dingues et les cascades en altitude provoquent des poussées d'adrénaline et de nombreux fous rires. Enfin, il est intéressant de refaire les parcours que l'on pense connaître par cœur, car il y a forcément des passages secrets à découvrir. De quoi s'amuser un bon bout de temps.

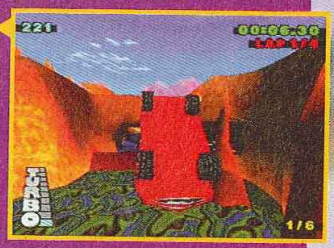
KAEL

CASCADES ET CASSE-GUEULE

Le seul moyen de remporter la victoire est d'utiliser un maximum de Turbos. Sans eux, la plupart des voitures n'ont aucune chance de l'emporter. Voici donc une petite liste des principales figures.

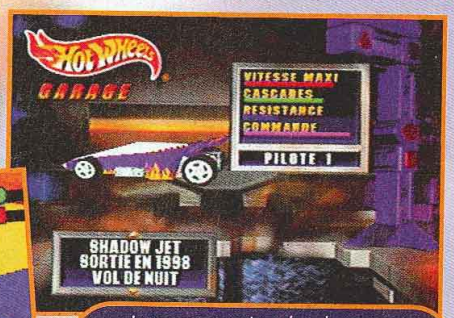
• Flip avant ou arrière. C'est une cascade spectaculaire et difficile à réaliser. Il faut atteindre une bonne hauteur, et maintenir le bouton avant ou arrière enfoncé pendant toute la durée de l'acrobatie. Elle vous rapportera deux Turbos par tour effectué.

• Vrilles. Comme pour les flips, le nombre de Turbos augmentera avec le nombre de tours effectués avant de toucher le sol. Vous devez maintenir gauche ou droite enfoncé pendant toute la durée de votre balade aérienne. Attention à ne pas atterrir à l'envers !

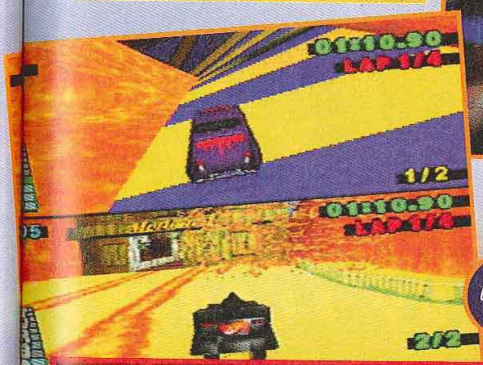


• Tonneaux. Ce sont les figures les plus techniques. Une fois que vous êtes en l'air, maintenez la touche L2 enfoncée et appuyez sur les touches directionnelles. Cette cascade est très lente à effectuer, mais rapporte 2 Turbos par tonneau.

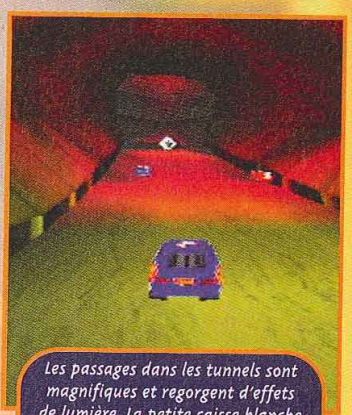
• Saut de la mort-qui-tue. C'est la figure la plus simple. Plus vous sauterez loin, plus vous obtiendrez de Turbos.



Lorsque vous entrez dans le garage, vous obtenez des infos sur votre véhicule. Pratique pour faire le bon choix.



Le mode 2 joueurs en écran splitté, bien qu'un peu écrasé, offre un assez bon confort visuel et reste fluide.



Les passages dans les tunnels sont magnifiques et regorgent d'effets de lumière. La petite caisse blanche au loin contient une voiture cachée. Il ne faut donc pas la rater.

AVIS OUI, MAIS...

Avec Hot Wheels Turbo Racing, c'est l'éclate assurée... Le maniement de la voiture est ultra facile et le relief des circuits autorise les cascades les plus folles. Les loopings, les virages relevés, les Turbos, et la musique, excellente, font vite grimper la température. Les graphismes et la fluidité sont correctes, mais l'ensemble est un peu trop simpliste. Le nombre de voitures, de circuits et de passages secrets garantissent des heures de délire. Dommage qu'on ne puisse y jouer à plus de deux... Ç'eût été "hot chanmaille !", comme dirait ce brave Switch.

ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E.A.
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 89%
Bonne cinématique, interface graphique très claire et nombreuses options.

GRAPHISMES 80%
Fins et colorés. Avec quelques bogues çà et là quand même.

ANIMATION 90%
Fluide et rapide d'un bout à l'autre du jeu. Aucun ralentissement !

MUSIQUE 90%
Magnifique : hard-rock, hip-hop, jungle... Le tout signé par le groupe Metallica.

BRUITAGES 89%
Très réalistes. Les centaines d'explosions sont criantes de vérité.

DUREE DE VIE 89%
Vous n'êtes pas près d'en voir le bout.

JOUABILITE 85%
Très agréable, une fois qu'on a bien retenu la fonction de tous les boutons.

INTERET 88%

Des tonnes d'options cachées, des cascades à gogo, de la musique d'enfer, on y revient sans cesse. Un vrai concentré de bonheur...

Les coups francs sont assez délicats à travailler. L'effet n'est pas assez réaliste.

Le Stade de France est devenu un haut lieu touristique. Un grand moment d'émotion, mon p'tit Jean-Mimi !

Il y a du monde à l'entrée de la surface. Shooter semble être la meilleure solution. Utilisez judicieusement la jauge de puissance.

© Studio FEP

Malgré une carrière en dents de scie, Ronaldo reste l'un des meilleurs joueurs de la planète.

AVIS NON, MAIS...

Malgré son aspect attractif, avec toutes les plus grandes compétitions et les véritables joueurs, ce Monde des Bleus manque de souplesse et de jouabilité. L'esthétique est agréable, mais les parties manquent de rythme. Les possibilités techniques sont nombreuses, mais leur exécution ne se fait pas dans la douceur ni dans la simplicité. L'intelligence artificielle est un peu limitée, notamment en ce qui concerne les appels de balle. Une titre difficile à prendre en main et qui manque de profondeur.

TOXIC

LE MONDE DES BLEUS

Le jeu officiel de l'Équipe de France

Souvenez-vous : il y a un an et trois mois, la France oubliait ses tourments pour quelques jours grâce à une bande de Bleus jamais à court d'inspiration. Voici le jeu de foot de Sony avec l'authentique licence de l'équipe de France. Alors, champion du monde ?

Les premiers écrans de sélection sont soignés et précis. Un jeu rapide est immédiatement disponible. Dans ce mode, la partie commence instantanément, sans grand souci des réglages, avec des équipes prédéterminées. Le match amical oppose deux équipes sélectionnées parmi les plus grandes formations nationales et les clubs les plus prestigieux des neuf championnats majeurs internationaux. Tous les plus grands joueurs de la planète sont réunis. Les possibilités de gestion vous permettent de bâtir précisément votre équipe suivant vos préférences tactiques. Le mode Tournoi dans lequel la compétition est déclinée en six épreuves représente un challenge relevé. Les équipes internationales peuvent en découdre dans les véritables conditions d'un tournoi officiel. Bref, il est possible de revivre la Coupe du Monde, avec son cortège d'émotions et de rebondissements.

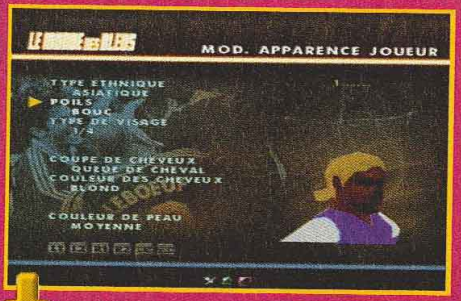
Comme en vrai

Le mode Championnat propose une compétition longue et difficile, où seul la victoire finale compte. Il faudra donc réaliser de bons résultats dans la totalité de la compétition pour remporter le titre de champion national ou du monde. Le menu des options, complet, permet de configurer la partie dans ses moindres détails et un éditeur de joueurs permet de modifier les statistiques pour plus de réalisme. Vous pourrez à loisir créer un joueur de toutes pièces et l'intégrer à l'équipe de votre choix. La possibilité de créer une équipe entière apporte un sérieux coup de fouet à l'intérêt général de la partie. Bref, le confort de jeu est assez important pour satisfaire les plus pointilleux qui trouveront un panel plus que complet des aspects les plus attractifs du football.

LA LIBERTÉ DE CRÉER

Parmi les options, vous pourrez configurer et reconfigurer les joueurs de votre choix, qu'ils appartiennent à des équipes déjà formées ou qu'ils soient le fruit de votre imagination. Tel un Aimé Jaquet fou, vous pourrez vous livrer aux expériences les plus extrêmes avant d'envoyer votre équipe participer aux compétitions mondiales les plus réputées.

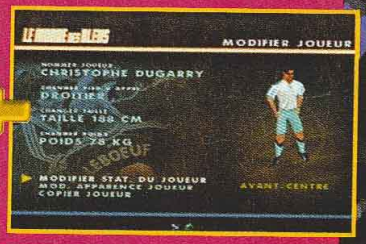
Il est possible de travailler l'aspect esthétique de votre joueur très précisément. Le choix des couleurs est déterminant pour le confort visuel.



Le look du joueur est primordial pour faire lever les foules dans le stade.

Modifiez les aptitudes de votre joueur en utilisant les statistiques à votre disposition.

Les caractéristiques des joueurs professionnels sont paramétrables. A vous de juger de l'état de forme de chacun.



La victoire est acquise, les joueurs sont heureux, le président chante la Marseillaise.

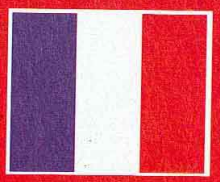
Les centres sont toujours très dangereux pour la défense. Appuyez sur le bouton R1 pour donner de l'effet.

Les ralentis sont précis et permettent de revivre vos exploits selon différents angles de vue.

AVIS NON !

Plutôt que d'argumenter en vous disant que ce jeu n'est pas maniable du tout, qu'il faut manuellement sélectionner le joueur le plus près du ballon, et que c'est particulièrement injouable, que la défense est molle au possible, que les graphismes sont corrects mais sans plus, que le jeu est mou... Plutôt qu'énumérer ses innombrables défauts, je vais tout simplement vous dire que c'est le plus mauvais jeu de foot que j'ai eu entre les pattes depuis un ou deux ans.

PANDA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SOHO TEAM
- Éditeur : SONY
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : LÉGÈRES

PRESENTATION 88%
Les Bleus au sommet de leur gloire... Des moments inoubliables.

GRAPHISMES 87%
Le jeu est relativement beau. Les couleurs sont vives et les détails soignés.

ANIMATION 88%
Mouvements bien décomposés mais gestes décisifs un peu mous.

MUSIQUE 85%
Des compositions originales accompagnent les parties.

BRUITAGES 80%
Trop légers. L'ambiance est un peu rigide, malgré les commentaires des deux gars.

DUREE DE VIE 90%
Les différents championnats vous tiendront en haleine de longs mois.

JOUABILITE 80%
Les commandes ne répondent pas bien. Difficile de développer un jeu propre.

INTERET 79%

Beaucoup d'options et de compétition pour un jeu à la maniabilité peu évidente. De bonnes idées, desservies par une réalisation trop légère.

DREAMSTORY

Dream Story, appelé aussi 40 Winks, débarque sur Playstation. Il est également annoncé dans un avenir proche sur N64 et Dreamcast. Plonger au pays des rêves et des cauchemars, ça vous tente ?

Les Winks sont des petites créatures qui empêchent les cauchemars les plus horribles de gâcher vos nuits. Un affreux personnage, Insomniac, a kidnappé tous les Winks afin de vous terroriser pendant votre sommeil. Pour récupérer les gardiens du sommeil tranquille, le joueur a le choix entre deux personnages : Tim, un petit garçon, et Lola, une petite fille. L'un d'eux va devoir plonger dans le monde hostile des cauchemars et récupérer les 40 Winks. L'aventure se passe dans un univers 3D aux décors magnifiques, avec des jeux de lumière qui créent une ambiance très particulière. Les bruitages sont ultra complets : le perso crie, se moque des adversaires, le plancher craque, les portes grincent... La musique est angoissante à souhait et les cinématiques qui montrent ce que prépare l'horrible Insomniac sont très réussies, même si elles sont courtes.

Courir, sauter, nager

Ce monde des songes est peuplé d'une cinquantaine d'affreuses créatures prêtes à tout pour vous empêcher de sauver vos rêves... Pour se défendre et progresser dans sa quête, votre personnage dispose d'un éventail de mouvements assez complet : il peut bien sûr courir, sauter, nager, mais il sait aussi tacler, frapper, et souffler sur un ennemi. Il peut se transformer en sautant dans les petites boîtes rouges que l'on rencontre assez souvent dans le jeu. Il s'équipera alors d'un costume de ninja, de robot ou de bouffon et pourra réaliser des actions spécifiques, comme sauter plus haut, lancer des missiles ou des éclairs... Le jeu se compose de 6 mondes et de 17 niveaux. Il faut récupérer tous les Winks, les 12 morceaux de l'horloge et battre le boss de chaque monde pour accéder au suivant. Les boss sont des inventions du méchant Insomniac contrôlées par son disciple, l'ours Pelochon. Certes, Dreamstory est une histoire destinée aux jeunes joueurs, mais sa qualité graphique est épatante.

Cette maison (premier monde) est habitée par une sorcière.

Tim peut rester cent secondes en apnée.

MAGIQUES

A de nombreuses reprises, votre personnage se transformera en sautant dans les petites boîtes rouges. Il pourra alors devenir un gros balèze, un ninja, un bouffon ou un robot et réaliser des actions impossibles en temps normal. Attention, cependant, ces modifications ne durent qu'un temps, votre perso redevient ensuite un enfant.

En règle générale, les petites boîtes rouges ne sont pas dures à trouver. Dès qu'elles s'ouvrent, sautez à l'intérieur pour vous transformer

En sortant de la boîte, Tim le petit garçon devient Tim le balèze.

Lola aussi peut devenir une nana balèze...

Transformé en robot, Tim va pouvoir sauter très haut...

Avec son costume de bouffon, Tim peut rester plus longtemps sous l'eau sans respirer.

Il faut les 12 par... cadran de l'horlo... ouvrir la porte d...

Lola ... niveau...

AVIS OUI, MAIS...

Dreamstory joue dans une catégorie où la concurrence est rude. Les titres plates-formes sur Playstation sont nombreux, avec des valeurs sûres comme Spyro ou Ape Escape. La maniabilité du perso, trop imprécise, pose des problèmes, et la caméra auto, trop lente, fait perdre pas mal de pêche à l'ensemble. C'est regrettable, car ce jeu possède quand même de grosses qualités, un visuel soigné et une ambiance particulière. Mais bon, malgré ses petites imperfections, Dreamstory a les moyens de vous tenir éveillé pas mal d'heures...

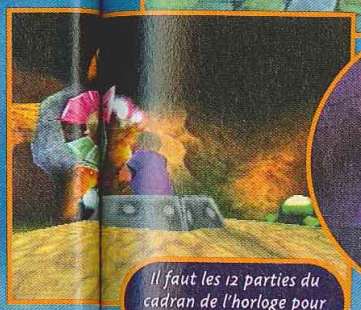
ZANO

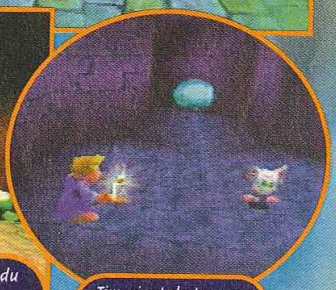
AVIS OU...

Les titres dan... Playstatio... conte... infanti... paraître... pers... av... en... très... parfa... en 3D... énerva... Spyro 2, il... ti...

SWITCH

Le premier boss est une araignée


Il faut les 12 parties du cadran de l'horloge pour ouvrir la porte du boss...


Tim vient de trouver un Wink...

Lola se trouve devant l'entrée du niveau où se cache le premier boss...

AVIS OUI, MAIS...

Les titres dans le genre sont nombreux sur Playstation, et Dreamstory évoque sans contestation Rascal, L'ambiance très infantile plaira aux plus jeunes. Le jeu peut paraître archi classique au début, mais le perso principal peut se transformer et avoir ainsi accès à des nouveaux endroits. Mais bon, sorti de là, c'est très classique, la maniabilité n'est pas parfaite comme sur la plupart des jeux en 3D et ça commence à devenir énervant à force. Et puis, avec l'arrivée de Spyro 2, il m'est difficile de vous conseiller un titre moins amusant.

SWITCH

LES COURSES BONUS

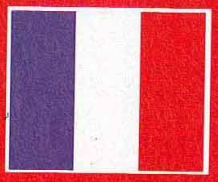
Dans chaque monde, vous choisissez l'ordre dans lequel vous traversez les niveaux. Vous pouvez aussi disputer une course bonus. Pour cela, il faut frapper deux fois le personnage qui rôde dans le coin. Vous le reconnaîtrez facilement, c'est le seul qui ne vous attaque pas.

Dans le premier monde, frappez la sorcière pour faire une course contre elle.

Disputer une course est l'occasion de récupérer de l'énergie et des points de vie.

Dans le deuxième monde, c'est un requin qu'il faut frapper deux fois...

Battez le requin, il prétend n'avoir jamais perdu...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EUROCOM
- Éditeur : GT INTERACTIVE
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : EXCELLENTE

PRESENTATION — 89%
Une très jolie cinématique d'intro, des menus clairs...

GRAPHISMES — 92%
Les textures, les décors et les effets de lumière sont superbes.

ANIMATION — 85%
La 3D est bien gérée, mais on aurait apprécié une caméra auto plus rapide...

MUSIQUE — 86%
Appropriée à l'atmosphère générale du jeu, mais un tantinet répétitive.

BRUITAGES — 92%
Tout y est, les petits cris du perso, le plancher qui craque, les bruits d'eau...

DUREE DE VIE — 91%
Trouver les 40 Winks vous prendra pas mal de temps...

JOUABILITE — 84%
Pas immédiate et manier le perso sous l'eau est assez délicat.

INTERET — 87%
Aucun risque de s'endormir... Une meilleure précision dans les déplacements et une caméra plus nerveuse auraient été souhaitables.

K.O. Kings 2

LA GLOIRE ET LES PÉPÉS

Le mode Carrière permet de faire évoluer votre champion dans l'univers sans pitié de la boxe de haut niveau. Choisissez votre combattant parmi les figures existantes ou créez-le. A vous ensuite la gloire, les pépés et les ennuis avec la mafia...

Vous pouvez créer librement un boxeur pour l'engager dans une compétition de haut niveau.

Pour aller loin dans le mode Carrière, entraînez votre boxeur pour qu'il maîtrise toutes les finesses du noble art.

Ce "sparing partner" est idéal pour essayer des styles variés de coups au visage.

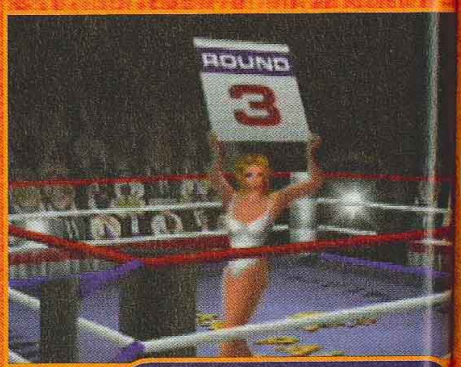
Il faut remporter les premiers combats pour bien lancer votre carrière.

Uppercut et droite dans les côtes, crochet au foie et gauche dans les dents... Voilà le programme que vous réserve K.O. Kings. Devenez le plus puissant des boxeurs et n'oubliez pas la devise de notre Patrick Dupont national : "tout est dans le jeu de jambes".

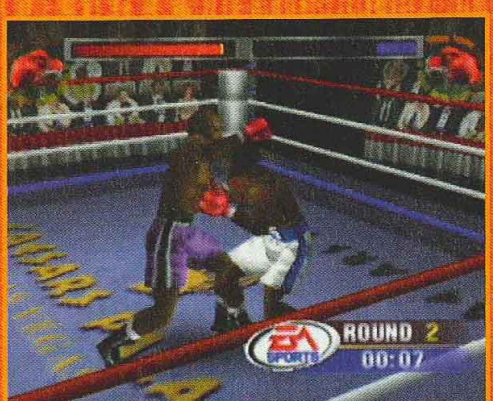
Un combat de boxe, c'est beau, surtout quand c'est bien fait. K.O. Kings propose plusieurs modes de jeu, complets et précis. La partie rapide vous met immédiatement dans les conditions de match (vous ne choisissez pas votre combattant). Le mode Slugfest est un régal, seul ou à deux, vous choisissez votre boxeur parmi les plus célèbres de l'histoire du noble art. Il est possible d'organiser des rencontres entre différentes catégories de poids, ce qui réserve des combats où la stratégie l'emporte, notamment quand un poids lourd rencontre un moyen. Dans tous les cas, le match se déroule dans le respect le plus strict des règles en vigueur dans les différentes fédérations de boxe. Il est également possible de créer un boxeur de toutes pièces (apparence physique, niveau technique...) avant de le sauvegarder. Vous l'enverrez ensuite participer à des combats libres pour évaluer sa progression et augmenter son expérience. Une fois qu'il sera bien chaud, vous le lancerez dans le terrible mode Carrière, qui vous permettra de suivre l'évolution de votre poulain depuis ses premiers coups dans le sac de sable jusqu'au combat pour la ceinture de Champion du monde

Manque de punch

Les options pendant et en dehors de la partie sont complètes et offrent une belle liberté de jeu. Côté graphique, les personnages sont correctement détaillés. C'est en fait l'environnement du combat qui pêche : le public, notamment, n'est pas vraiment un régal pour les yeux et l'ambiance n'est pas franchement survoltée. De même, l'animation des boxeurs manque un peu de punch (un comble !) dans les phases critiques du match. Reste la musique, typée soul/funk, qui soutient heureusement fort bien le rythme des combats.



Les petites animations entre les rounds sont toujours un régal pour les yeux.



L'esquive est importante. Cette technique permet d'éviter les coups directs de votre adversaire.

AVIS OUI, MAIS...

Il est vraiment agréable de retrouver tous les plus grands boxeurs de l'histoire et en plus de pouvoir les utiliser dans des combats d'anthologie. K.O Kings 2000 ne manque pas de qualités, les modes de jeu sont complets et l'on prend beaucoup de plaisir à faire évoluer un boxeur dans le mode Carrière. Reste que ce titre manque de punch, et ça, pour un jeu de boxe c'est impardonnable. Les coups partent mollement et la précision n'est pas toujours idéale. Dommage, donc, que la réalisation ne soit pas plus inspirée et que l'animation ne soit pas plus nerveuse.

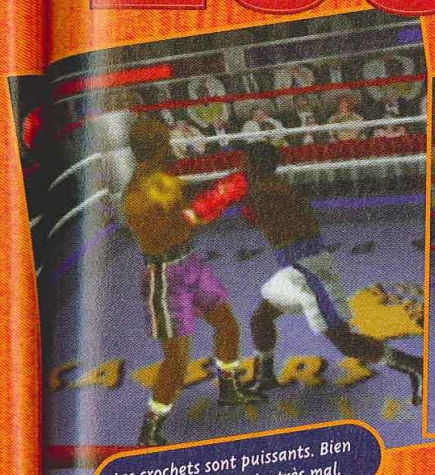
TOXIC

Les crochets placés, ils

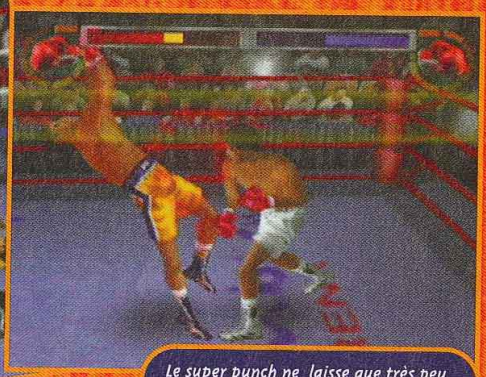
En cas de K.O frénétiquement gauche pour rep

Les différentes spectaculaires, toutes très

2000



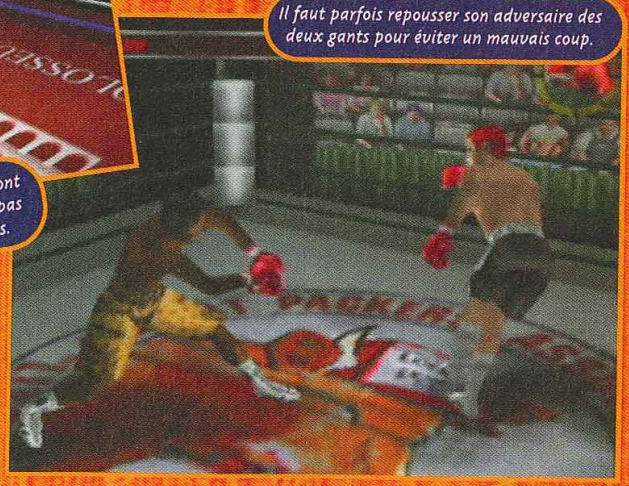
Les crochets sont puissants. Bien placés, ils font très, très mal.



Le super punch ne laisse que très peu de chance de se relever.

En cas de K.O, il faut agiter frénétiquement le stick de droite à gauche pour reprendre ses esprits.

Les différentes vues sont spectaculaires, mais pas toutes très jouables.



Il faut parfois repousser son adversaire des deux gants pour éviter un mauvais coup.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : E.A. SPORTS
- Éditeur : E.A. SPORTS
- BOXE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : RUMBLE PACK
- Vibrations : MOYENNES

AVIS NON !

Bon, soyons clair, ce jeu est mauvais. Les graphismes sont moyens, l'animation est poussive. Il y a un énorme temps de latence entre le moment ou vous appuyez sur un bouton, et lorsque le coup part enfin. Les jabs de De Lahoya sont lents comme le cerveau de Switch... On s'ennuie à mourir lorsqu'on y joue. Bref même en étant, comme moi, un amateur de boxe, je ne vois pas comment on pourrait lui trouver un quelconque intérêt.

PANDA

PRESENTATION 88%
Des boxeurs bien balèzes s'en mettent plein la gueule... Ça défoule.

GRAPHISMES 80%
Beaucoup de couleurs et quelques détails accrocheurs, mais rien de bouleversant.

ANIMATION 79%
La plupart des coups sont présents, mais la lenteur de réaction est exaspérante.

MUSIQUE 85%
Des thèmes groovy, qui collent à l'univers de la boxe. Sortez les pattes d'eph !

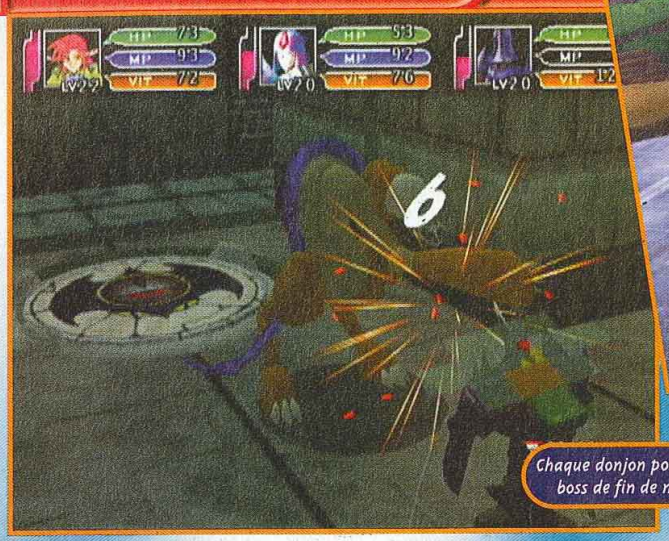
BRUITAGES 75%
Un peu aseptisés. L'ambiance est loin d'être survoltée.

DUREE DE VIE 90%
Les divers modes donnent une belle durée de vie. Le mode Carrière est prenant.

JOUABILITE 75%
Les coups partent lentement. Les déplacements ne sont pas aisés.

INTERET 80%

La réalisation de K.O. Kings n'est pas une réussite. L'animation n'est pas assez rythmée et le tout manque de pêche.



Chaque donjon possède son boss de fin de niveau.

Vous êtes en face du temple dans lequel vous pouvez ressusciter vos monstres.

Vos deux monstres vous suivent fidèlement dans ce donjon.

On est habitués aux jeux qui prennent du retard, mais pas à l'inverse ! On n'attendait pas Climax Landers avant mars. Ce fut donc une énorme, mais pas désagréable, surprise de le voir arriver si vite. Serait-ce enfin le premier grand RPG sur Dreamcast ?

Climax Lander est un RPG, et non un action-RPG comme on le pensait au départ. Réalisé entièrement en 3D, il bénéficie d'un système de caméra dynamique très poussé. Lorsque, par exemple, vous vous déplacez dans le village, l'angle de vue se modifie tout seul. Ce n'est pas nouveau, mais pour une fois ce système apporte un plus indéniable, sans bogue d'affichage.

Chasseur de monstres

Vous incarnez un elfe, qui en plus de devoir résoudre des énigmes, peut aussi accepter les petites quêtes que lui demandent les villageois, comme dans Arc the Lad 2. Bien sûr, vous allez rencontrer d'autres héros, mais ils ne viendront pas se joindre à votre groupe. Par contre, vous pouvez changer de héros en cours d'aventure selon votre envie. Evidemment, suivant les passages, il faudra choisir le bon héros, pour parler à tel ou tel personnage. Tous ces aventuriers ont en commun le pouvoir de capturer les monstres. Suivant votre niveau, par rapport à celui de la créature que vous désirez attraper, cela se révélera plus ou moins facile. De plus, votre "capsule" a un nombre de places limité. Il faut donc bien choisir quel type de monstre vous voulez capturer. Les donjons sont séparés en étages. C'est lorsque vous prenez un téléporteur, pour aller au niveau suivant, que vous pouvez changer de créature. Impossible de se faire accompagner par plus de deux monstres en même temps. S'ils meurent, direction le temple pour les ressusciter, on peut même changer leur nom. Bonne nouvelle, on voit les ennemis qui peuplent les donjons. Ils ne vous agressent pas immédiatement. Parfois, ils parlent entre eux, ou tout simplement s'enfuient ! Les boutiques font crédit, grande première dans un RPG ! Vos armes et armures sont sujettes à l'usure. Ce qui peut donner lieu à des situations critiques en plein milieu d'un donjon !

du temple
s pouvez
monstres.

Des décors magnifiques... Normal, on est sur la Dreamcast.

Une nouvelle recrue pour votre équipe d'aventuriers.

Le "character design" est assez atypique.

Vous avez intérêt à positionner vos magiciens en arrière.

RAYON MAGIQUE !

Dans votre groupe, il faut absolument que vous ayez un magicien qui ait accès aux sorts de soins. Attention, si vous lancez un sort de "heal" sur un mort-vivant, il perdra des points de vie ! C'est classique dans les "jeux de rôles" sur table, mais c'est la première fois qu'on voit ça sur console !

Les magies sont l'occasion de superbes effets de lumière.

Les sorts à zone d'effet coûtent plus de points de mana, mais permettent de nettoyer le terrain.

Certains types de sort marchent mieux contre certains types de monstre.

AVIS OUI !

J'avoue avoir été très surpris par ce jeu. Il est assez original par rapport à ce que l'on a l'habitude de voir. Il mélange un peu les genres : entre RPG et "Dongeon Game". Il reprend aussi d'excellentes idées, comme la possibilité de capturer les monstres. La réalisation technique est une nouvelle fois impeccable. Mais ce n'est pas un "vrai" RPG comme on a l'habitude d'en voir. Une fois la surprise passée, Climax Landers est un bon jeu, mais il risque de décevoir les puristes.

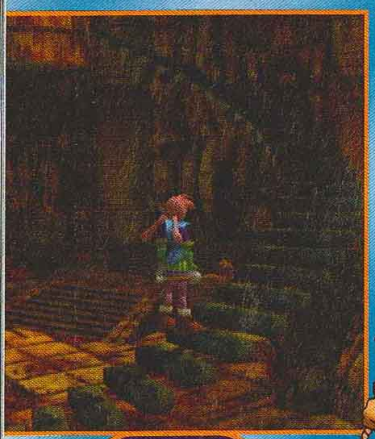
PANDA

CLIMAX LANDERS

クライマックス ランダース

On n'est pas dans un monde médiéval, même si l'on se bat souvent à l'épée.

Voilà un monstre capturé, façon Ghostbusters !



Il faut explorer tous les recoins des différentes zones.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CLIMAX
- Éditeur : SEGA
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

AVIS OUI, MAIS...

Au début, j'ai été déçu par Climax Landers. Non qu'il m'ait paru mauvais, mais il n'a rien à voir avec un RPG classique : intrigue fade, pas d'énigmes, pas de carte du monde, pas de monstres en dehors des donjons... Mais après quelques heures de jeu, j'ai commencé à m'amuser. Finalement, le système de donjons et de combat est plutôt sympa, la possibilité de capturer les monstres et les faire progresser constitue une bonne idée, et les quêtes pallient le manque d'énigmes. Climax Landers est ce que j'appellerais un " RPG expérimental ". A voir.

CHEUB

HELP !

Quand vous avez fini le premier vrai donjon, et liquidé le boss, vous vous retrouvez à nouveau dans le village. Premier problème : vous vous retrouvez au niveau 1... Ne flippez pas, c'est normal... Vous verrez que lorsque vous voudrez entrer dans le grand temple, qui est aussi le deuxième donjon, cela ne vous sera pas possible. Un blabla en japonais vous expliquera que vous êtes au niveau 1 et que vous ne pouvez porter que quatre objets sur vous. Allez voir le bélier qui vous sert à sauvegarder, et donnez-lui les objets que vous avez en trop. Ce système est surprenant au départ, car même vos monstres reprennent au niveau 1 à chaque donjon... Par contre, vous gardez les "skills" que vous avez acquises.

Voici le bélier qui vous permet de sauvegarder.

On vous indique tous les endroits où vous pouvez aller.

PRESENTATION	*Une assez longue présentation, mais pas de DA, malheureusement.*	83%
GRAPHISMES	*Une fois encore, la Dreamcast impressionne.*	95%
ANIMATION	*Un poil lente, mais elle reste très correcte.*	85%
MUSIQUE	*Variée et agréable, dans un style très symphonique.*	93%
BRUITAGES	*Dommage qu'il n'y ait aucun dialogue, et ça manque de digitalisations vocales.*	84%
DUREE DE VIE	*Quelques petites énigmes, mais rien d'insurmontable.*	89%
JOUABILITE	*Le système de caméra dynamique ne pose pas de gros problèmes.*	88%

INTERET 88%

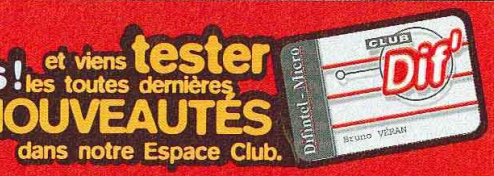
Climax Landers bénéficie d'une réalisation graphique hors du commun, mais ce n'est pas le "fantastique" RPG que tout le monde attend.

+ DE 170 MAGASINS

Difintel - Micro

N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.



de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

SPÉCIAL MOBILES !

Viens découvrir tous les accessoires JAMES BOND 007 et participe au GRAND JEU Top Suxess*

Du 2 au 23 novembre

Viens jouer à Rogue Spear, et affronte les meilleurs du jeu en réseau

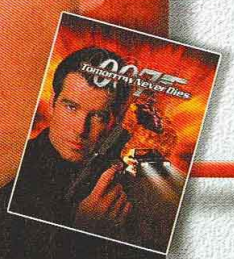
Avec notre partenaire

GOA

les joueurs font la loi

www.goa.com

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM



Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bellay	04 79 81 00 36	24 Périgueux	05 53 53 30 28	35 Lons Le Saunier	03 84 24 41 99	62 Lens	03 21 78 75 40	81 Castres	05 63 35 19 86
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 64	25 Montbéliard	03 81 94 17 09	40 Dax	05 58 56 29 03	64 Biarritz	05 59 24 39 07	82 Montauban	05 63 92 13 13
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	26 Romans	04 75 72 78 94	40 Mont-de-Marsan	05 58 06 06 06	65 Lourdes	05 62 42 30 88	83 Toulon	04 94 91 12 91
02 Chauny	03 23 38 00 10	26 Valence	04 75 78 09 68	41 Vendôme	02 54 67 00 90	67 Hagueneau	03 88 63 88 26	84 Avignon	04 90 86 41 66
02 Laon	03 23 79 08 84	27 Le Vaudreuil	02 32 07 00 35	42 St-Etienne	04 77 49 00 69	69 Lyon (Rhône)	04 72 78 00 84	84 Carpentras	04 90 60 10 11
02 Soissons	03 23 59 18 18	28 Chartres	02 37 36 04 22	43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91	69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50	84 Orange	04 90 34 47 13
02 Villers-Cotterets	03 23 76 01 73	28 Dreux	02 37 46 04 66	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	71 Digoin	03 85 53 75 73	84 Vaison	04 90 28 12 00
05 Gap	04 92 52 72 76	28 Nogent-le-Rotrou	02 37 52 00 88	45 Orléans	02 38 62 76 76	71 Mâcon	03 85 39 09 82	85 Challans	02 51 49 77 92
06 Mandelieu	04 93 93 54 32	29 Brest	02 98 44 44 55	47 Agen	05 53 77 36 38	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	86 Poitiers	05 49 41 77 45
06 Menton	04 93 28 28 55	29 Quimper	02 98 53 52 40	47 Pont-à-Mousson	03 83 81 01 01	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	87 Limoges	05 55 33 74 43
06 Nice	04 92 04 74 00	29 Quimperlé	02 98 39 60 60	47 Villeneuve sur Lot	05 53 40 07 70	72 La Flèche	02 43 94 89 79	88 Epinal	03 29 82 05 97
06 Nice	04 93 13 70 70	30 Alès	04 66 52 64 65	50 Cherbourg	02 33 44 00 86	72 Le Mans	02 43 82 68 14	88 Auxerre	03 86 72 99 60
06 Nice	04 93 92 72 76	30 Nîmes	04 66 76 04 04	51 Châlons en Champ	03 26 68 49 49	75 Paris 17ème	01 47 64 15 56	91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
06 Nice	04 93 92 72 76	30 Nîmes (Uzès)	04 66 03 45 67	51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49	75 Rouen	02 35 73 68 50	92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
06 Nice	04 93 92 72 76	31 Blagnac	05 61 71 32 71	54 Nancy	03 83 30 45 67	77 Chelles	01 64 21 55 44	93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
06 Nice	04 93 92 72 76	31 Colomiers	05 61 78 78 06	55 Verdun	03 29 86 79 06	77 Fontainebleau	01 60 71 91 14	93 Montreuil	01 48 97 05 54
06 Nice	04 93 92 72 76	31 Fenouillet	05 61 70 41 09	55 Lecmine	03 29 80 01 57	77 Lagny	01 64 12 34 81	93 Rambluy-en-France	01 48 63 19 93
06 Nice	04 93 92 72 76	31 Muret	05 34 46 07 70	56 Lorient	02 97 35 08 01	77 Nemours	01 64 78 28 08	94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
06 Nice	04 93 92 72 76	31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64	57 Forbach	03 87 85 67 16	77 Pontault Combault	01 60 29 53 76	95 Argenteuil	01 30 76 17 17
06 Nice	04 93 92 72 76	31 Toulouse	05 61 21 22 02	57 Metz	03 87 74 85 70	78 Elancourt	01 30 13 87 20	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
06 Nice	04 93 92 72 76	33 Arcachon	05 56 83 56 23	59 Hazebrouck	03 28 50 10 16	78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 38	97 Cayenne	05 94 28 25 28
06 Nice	04 93 92 72 76	33 Bordeaux	05 56 79 99 52	59 Maubeuge	03 27 64 64 64	78 Montigny-le-Bretonneux	01 39 44 06 76	97 Fort de France	05 96 70 79 67
06 Nice	04 93 92 72 76	33 Langon	05 56 63 00 33	59 Roubaix	03 20 24 15 01	78 Poissy	01 30 05 06 88	98 Noumea	00 687 26 43 34
06 Nice	04 93 92 72 76	33 Libourne	05 57 25 08 88	59 Tourcoing	03 20 69 01 57	78 Plaisir	01 30 07 52 81		
06 Nice	04 93 92 72 76	34 Agde	04 67 21 32 71	59 Valenciennes	03 27 33 08 01	78 Versailles	01 39 24 12 08		
06 Nice	04 93 92 72 76	34 Béziers	04 67 49 01 65	60 Beauvais	03 44 48 93 80	79 Parthenay	05 49 94 10 27		
06 Nice	04 93 92 72 76	34 Sète	04 67 46 16 18	61 Alençon	02 33 80 01 00	81 Albi	05 63 49 02 99		
06 Nice	04 93 92 72 76	35 Fougères	02 99 94 21 00	61 Argentan	02 33 67 24 00				
06 Nice	04 93 92 72 76	37 Tours	02 47 75 50 01	61 Flers	02 33 64 77 00				
06 Nice	04 93 92 72 76	38 Grenoble 6 Place	04 76 09 26 85	61 L'Aigle	02 33 24 27 00				
06 Nice	04 93 92 72 76	38 Grenoble C. Vercors	04 76 40 27 24	62 Boulogne-sur-Mer	03 21 84 03 02				
06 Nice	04 93 92 72 76	38 Bourgoin	04 74 43 29 93	62 Calais	03 21 19 07 00				
06 Nice	04 93 92 72 76	38 Voiron	04 76 67 16 95						
06 Nice	04 93 92 72 76	39 Dole	03 84 72 69 67						

SUISSE
- 3 magasins

ESPAGNE
- 10 magasins

BELGIQUE
- 2 magasins : Mons. 065 84 60 53
- Saint Ghislain

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
- Rueil-Malmaison • Longwy • Crépy-en-Valois • Clermont-Ferrand • La Réunion • Roubaix • Tourcoing • LaTour du Pin • Revel • Bayonne • Nice • Vitré • Thionville • Neuilly-sur-Seine • Maurepas • Hauteville • Dreux • Evreux • Fos-sur-Mer II

ITALIE
- Alessandrie

MAROC
- Casablanca

PORTUGAL
- Lisbonne

* Jeu gratuit sans obligation d'achat, valable jusqu'au 31 mars 2000 dans les magasins Difintel offrant cette opération à l'exception de Montigny-le-Bretonneux. Conditions en boutique.

PAC-MAN WORLD

Pour son vingtième anniversaire, Pac-Man fait un retour fracassant ! Namco nous offre sur un seul CD une compilation de trois jeux, dont deux inédits, dérivés du célèbre titre des années 80. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le principe n'a pas perdu de son intérêt et reste toujours aussi amusant. A découvrir ou à redécouvrir.

Comme dans Mario 64, Pac-Man peut revêtir une armure d'acier. Il devient plus lourd, peut courir sous l'eau et ne craint plus ses adversaires.

Mise à part une courte apparition dans la compilation Namco Museum vol. 1, voici près de vingt ans que nous n'avions plus entendu parler du jeu originel Pac-Man. Cependant, la petite pastille jaune s'apprête à faire un retour fracassant sur Playstation. En effet, cette nouvelle compilation propose pas moins de trois titres basés sur l'univers de Pac-Man.

Le premier, classique parmi les classiques, est tout simplement le Pac-Man des salles d'arcade sorti en 1980. Le deuxième, Maze, est une version inédite toute en 3D (à ne pas confondre avec le Pac Mania 3D, qui était en 3D isométrique). Une trentaine de labyrinthes vous y attendent. Quant au dernier, Quest, c'est un jeu de plates-formes en 3D qui rappelle fortement Klonoa (également signé Namco) : vous dirigez Pac-Man et devez trouver le moyen d'arriver à la fin du niveau. Pour cela, il faudra actionner des interrupteurs, déplacer des plates-formes, nager sous l'eau, trouver des fruits qui ouvrent certaines portes, récupérer les six lettres de "P.A.C.M.A.N", libérer vos camarades prisonniers ou encore gober des pastilles d'énergie... Simple, mais pas évident !

Pac-Man World est un jeu très complet qui satisfera tous les amateurs de plates-formes et les passionnés de jeux d'arcade des années 80. C'est bien simple, Niiico ne décroche plus de son écran !

Quest. En récupérant des icônes en forme de vaisseau de Galaxian, vous ouvrez de nouveaux labyrinthes dans le mode Maze. On passe ainsi de 24 à 36 niveaux.

AVIS OUI !

Ce Pac-Man World est un événement ! Non seulement il contient le jeu original des années 80, mais également deux versions inédites de Pac-Man. Maze est un Pac-Man 3D comportant une trentaine de tableaux très sympas, alors que Quest est un jeu de plates-formes en 3D superbement réalisé et disposant d'une longueur de vie épatante. Très simple, il s'inspire de Klonoa et propose des énigmes audacieuses qui plairont à tous les amateurs du genre. Simplicité, efficacité !

NIIICO

BOSS

Pac-Man Quest est composé de six mondes, divisés en quatre niveaux, basés sur des thèmes bien particuliers : les pirates, l'espace ou l'univers du cirque pour ne citer qu'eux. Le quatrième niveau de chaque monde est, vous l'aurez deviné, l'occasion d'une rencontre avec un boss. Images.

Ce bateau pirate tire des boulets de canon. Actionnez les boutons bleus au bon moment pour les lui renvoyer à la tronche.

Ce boss se trouve à la fin du mondede l'Egypte. Tapez quatre fois sur son cœur pour en venir à bout.

Le boss de l'espace est un rappel de Galaxian et Galaga. Crevez-lui les yeux pour en finir.

Parmi les trois jeux proposés : le Pac-Man des salles d'arcade, sorti en 1980.

Quest. En actionnant certains interrupteurs, on obtient des minijeux à la Pac-Man. Amusant non ?

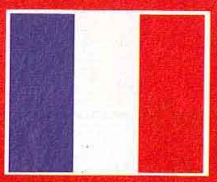
En récupérant toutes les lettres qui forment le mot PACMAN, on a droit à un niveau bonus truffé de fruits en tout genre.

HELP !

Dans Maze, il est important de savoir se diriger dans les labyrinthes. Pour vous faciliter la tâche, dès que le jeu commence, appuyez sur "Start" pour mettre le jeu en pause. Appuyez de nouveau sur cette touche, et ô miracle, la caméra est désormais située plus en hauteur. La vision s'en trouve grandement améliorée.

Dès le début de la partie, appuyez sur "start".

Appuyez de nouveau sur ce bouton et le tour est joué. Merci qui ? Merci, Niiico.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- PLATES-FORMES 3D
- 1-2 JOUEURS ALTERNATIVEMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 82%

Des options très claires. De nombreuses séquences en images de synthèse.

GRAPHISMES 80%

Très réussis, avec des couleurs bien pétantes en mode Quest.

ANIMATION 85%

Rien à redire : pas de ralentissement et des animations fluides et rapides.

MUSIQUE 85%

Les thèmes de 1980 remixés au goût du jour.

BRUITAGES 75%

Rien d'extraordinaire, mais c'est le genre qui veut ça.

DUREE DE VIE 90%

Trois jeux en un ! Il y a de quoi faire. Le mode Quest est long et très accrocheur.

JOUABILITE 90%

La prise en main est très rapide et met le jeu à la portée de tout le monde.

INTERET 88%

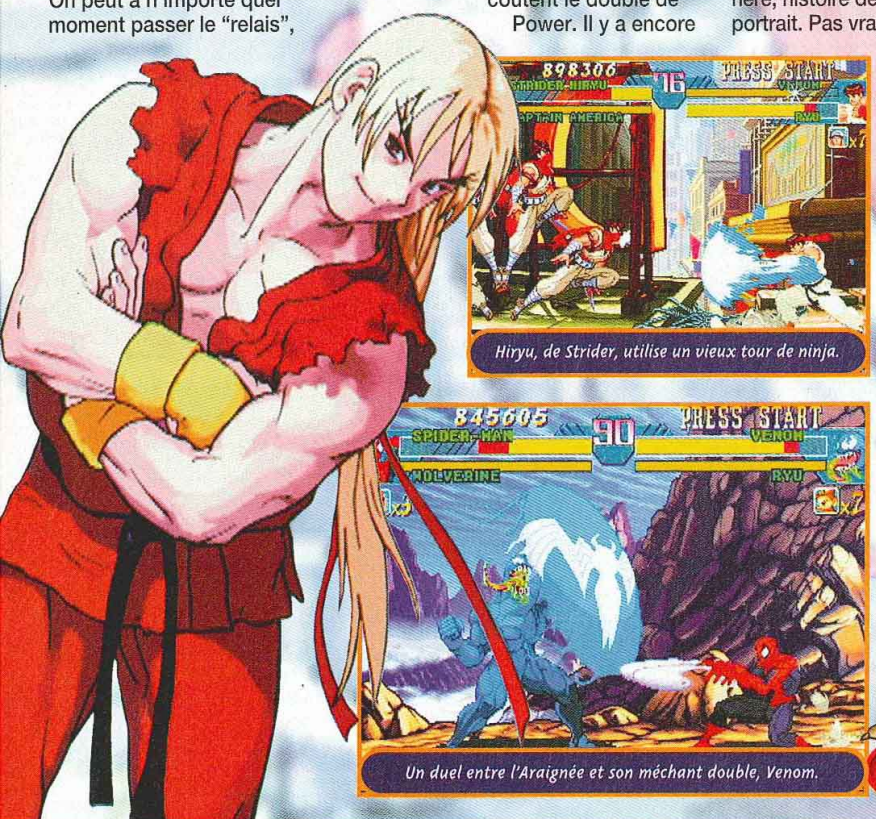
Pac-Man World est un excellent jeu de plates-formes 3D qui satisfera tous ceux qui ont aimé le jeu d'arcade des années 80.

MARVEL VS. CAPC

Une des références des jeux de baston 2D débarque sur Dreamcast. Le Panda sort ses griffes. Mais c'est aussi l'occasion de tester la culture générale d'un de nos petits nouveaux !

Après Marvel Super Heroes, Marvel vs Street Fighter, voici le dernier titre de la saga : Marvel vs Capcom ! Comme son nom l'indique, vous aurez le choix entre des personnages tirés de divers jeux Capcom comme Street, Strider, Captain Commando... et bien sûr des super héros de comics américains. La grande originalité réside dans le fait qu'on joue en équipe de deux combattants. On peut à n'importe quel moment passer le "relais", comme dans un match de catch. Evidemment, chaque combattant possède une pléthore de coups spéciaux, projections, combos... Pour les Furies, on retrouve le système à la mode, avec une barre de Power qui se charge plusieurs fois de suite. On peut enchaîner jusqu'à trois Furies. Le plus impressionnant étant les "doubles Furies", au cours desquelles les deux partenaires unissent leurs forces dans une même attaque. Bien sûr, elles coûtent le double de Power. Il y a encore bien d'autres subtilités. Ryu, par exemple, peut se transformer – il est alors tout de jaune vêtu et sortira les mêmes Dragon Punch enflammés que Ken. Vous pourrez aussi appeler à l'aide un troisième personnage pour qu'il vous prête main-forte. Il ne reste dans l'arène que quelques secondes et n'est utilisable qu'un nombre de fois limité. On peut jouer à quatre, ce qui est excellent, notamment lorsque l'on se met à deux contre un pauvre hère, histoire de lui refaire le portrait. Pas vrai, Switch ?

Les décors peuvent changer entre les rounds. Là on en retrouve un très ancien.



Hiryu, de Strider, utilise un vieux tour de ninja.

Serval (Wolverine) est toujours aussi rapide et efficace.

Colossus est ap

Un duel entre l'Araignée et son méchant double, Venom.

AVIS OUI !

Marvel vs Capcom est un classiques des jeux de baston 2D. Si vous êtes amateur du genre, nul doute que vous allez l'aimer. La conversion est identique à l'arcade. Certes, les mauvaises langues chipoteront, en disant que pour une Dreamcast, ce n'est pas très beau... Mais bon, les graphismes ce n'est pas tout dans la vie. Le jeu est fun, maniable et intéressant. Tout ce qu'il faut pour faire un bon jeu. Alors, à vos pads, et que la baston commence.

PANDA

AVIS

Cet épisod
Capco
une
subli
inex
jou
m
sé
Co
pou
tou
Ave
po

KAEL

APCOM

nger entre
trouve un

Spiderman est l'un des personnages les plus simples à prendre en main.

Colossus est appelé à la rescousse. Il peut revenir deux fois.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 2D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

BOSS FORT

Dire que le boss est redoutable serait un euphémisme... Serval est l'un des mieux armés pour l'affronter. Grâce à sa petite taille, il passe en dessous du laser d'Onslaught. De plus, sa Furie"X" permet de toucher facilement le point faible du boss lorsqu'il se transforme. Mais n'empêche, vous allez en baver.

Difficile d'esquiver, mieux vaut jouer la sûreté et rester en garde.

Après s'être transformé, Onslaught devient quasiment invincible.

AVIS OUI !

Cet épisode regroupant les personnages *made in* Capcom et Marvel Super Heroes possède une pêche d'enfer. Les graphismes sont sublimes et les temps de chargement quasi inexistants. Pour ce qui est de la jouabilité, vous retrouvez les mouvements des autres titres de la série, comme par exemple le "multi-Combo" de Shin Ryu – l'arme absolue pour éclater le pauvre Panda qui ne s'est toujours pas remis de sa déculottée. Avec Street Fighter Zero 3, la Dreamcast possède les deux meilleurs jeux de baston 2D au monde.

KAEL

PRESENTATION 70%

Très sobre. Quelques écran fixes...

GRAPHISMES 89%

Identiques à la version arcade, mais on attend mieux sur Dreamcast.

ANIMATION 95%

Plus fluide que l'eau, plus rapide que le vent...

MUSIQUE 90%

Vous reconnaîtrez certains classiques de Capcom.

BRUITAGES 90%

De bonnes digits vocales, comme d'habitude.

DUREE DE VIE 93%

A plusieurs, vous n'allez plus décrocher du pad !

JOUABILITE 91%

Rien à redire, comme dans tous les jeux Capcom.

INTERET 89%

Cette conversion est identique à l'arcade. Le jeu est très bon, cela ne fait aucun doute. Mais on est en droit d'attendre plus joli sur Dreamcast.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Après une période un peu creuse et sans grand éclat, Midway semble récupérer ses esprits. Après un fabuleux Ready 2 Rumble Boxing sur Dreamcast (bientôt sur Nintendo 64 ?),voici World Driver Championship, une course de voitures GT.

Déjà responsable de Top Gear Rally, Boss Game Studios s'attaque avec World Driver Championship à son premier jeu de course de type GT. Il comporte dix circuits, mais seuls deux sont ouverts en début de partie. Comme d'habitude, il faudra terminer les différents championnats proposés pour s'ouvrir de nouveaux parcours. Ce principe s'applique également pour les diverses écuries. Pour changer de voiture, il faut changer d'écurie. Mais on n'en change pas comme de slip ! Hélas... Non, pour se faire engager par une nouvelle équipe, il faut se faire remarquer durant les courses et terminer aux meilleures positions. Au final, et pour les pilotes les plus talentueux, ce sont pas moins de 30 voitures qui seront pilotables. Midway n'ayant pas obtenu de licences officielles, les noms des voitures sont des pures inventions. Ellipse Stallion, Elan Swift TT ou Ram Venom GTR... ça vous dit quelque chose ? Par contre, Midway a parfaitement reproduit les carrosseries de marques célèbres, comme Jaguar, Porsche, Mercedes... Chaque voiture se caractérise par quatre critères : vitesse de pointe, accélération, maniabilité et poids. Ce qui a son importance durant les courses, car la tenue de route et la conduite dépendent bien évidemment de ces quatre critères. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il n'est pas nécessaire de changer de véhicule à chaque nouveau championnat. Etudiez d'abord l'aspect des circuits avant de remplacer votre voiture. Une voiture maniable s'adaptera parfaitement à des circuits sinueux alors qu'une voiture rapide est idéale pour les grandes courbes et les longues lignes droites. Le jeu est bien évidemment en 3D temps réel, et, pour une fois sur Nintendo 64, les couleurs sont pétantes. Autre exploit, les graphismes ne sont pas flous ! On regrettera une prise en main laborieuse et la désagréable impression de voir les voitures flotter dans les virages et non pas rouler. World Driver Championship n'en reste pas moins la meilleure simulation du genre sur Nintendo 64. Amateurs de belles mécaniques, à vos manettes.

Un couché de soleil sur le circuit de Hawaï. Ça laisse rêveur...

La Reeds R12 Manta a un look superbe, mais sa vitesse de pointe n'est pas excellente, et elle manque de nervosité !

En remportant les différents championnats (10 au total !), vous aurez le privilège de conduire une '99 EXR Challenger A. Le top du top !

Une visite en Italie à bord d'une Elan Swift TT noire. Ça a de la gueule, non ?

Le mode 2 joueurs est peu de ralentis des animations

Le meilleur moyen de doubler ses adversaires est de prendre l'intérieur des virages et de s'appuyer sur eux.

ADD-ON

Le jeu comporte 10 circuits : des Collines noires à Las Vegas, en passant pas Kyoto et l'Italie, vous allez en visiter du pays ! Chaque circuit se décline en trois versions. Outre le fait que l'heure de la course varie (matin, jour, nuit...), de nouvelles portions de circuits ont été rajoutées. Dix circuits, trois variantes... faites le calcul !

Kyoto, la nuit, en vue subjective. Remarquez le tracé du circuit en bas à gauche.

Le même circuit, dans un nouveau championnat, mais cette fois-ci avec de nouvelles portions. Sympa, non ?

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : BOSS GAMES
- Éditeur : MIDWAY
- COURSE GT
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (CARTE-MÉMO)
- Compatible : RUMBLE PAK
- Vibrations : TRÈS MAUVAISES

AVIS OUI, MAIS...

Je sais, je suis un peu dur, mais la jouabilité de ce titre ne m'enthousiasme guère. Bien qu'elles soient très arcade, les voitures ont la mauvaise habitude de glisser dans les virages sans accrocher au bitume. Placez un chapeau de cow-boy sur le toit d'une d'entre elles et vous aurez un Candeloro présentant Lucky Luke aux derniers Jeux olympiques ! Rien à redire, par contre, sur les graphismes ou la modélisation des véhicules, qui est un exemple du genre. Attention cependant aux ralentissements quand trop de véhicules sont affichés simultanément !

NIIICO

La vue subjective est parfaitement jouable. Elle propose d'ailleurs un rétroviseur très utile.

Le mode 2 joueurs est assez bien fait : peu de ralentissements et des animations plutôt fluides.

AVIS OUI !

Enfin un vrai jeu de course avec des voitures sur N64 (pas des karts, pas des vaisseaux flottants, mais des voitures avec quatre roues collées au sol) ! Ça fait un moment que cette console existe, et l'attente d'un tel jeu a été longue. Pourtant, WipEout 64 avait prouvé les capacités de la N64 dans le genre... Après quelques essais plutôt ratés (rappelez-vous de San Francisco Rush), Midway nous pond là un vrai chef-d'œuvre. De plus, par rapport aux autres grosses daubes du marché, World Driver s'impose comme la référence ultime sur N64.

GIA

PRESENTATION 85%
Les ralentis font penser à ceux de Gran Turismo sur Playstation.

GRAPHISMES 92%
Fins et très soignés.

ANIMATION 85%
Souple, mais quelques ralentissements parfois.

MUSIQUE 80%
Les thèmes, très rock (guitare avec distorsion) rythment bien le jeu.

BRUITAGES 60%
Ils ont tendance à scratcher et à entrer en conflit avec la musique. Pas bons !

DUREE DE VIE 89%
Avec 10 championnats et une difficulté croissante, il y a de quoi faire.

JOUABILITE 82%
Prise en main peu évidente : les voitures glissent plus qu'elles ne roulent.

INTERET 85%

World Driver Championship est une bonne simulation de course, mais sa prise en main est pénible et laborieuse...

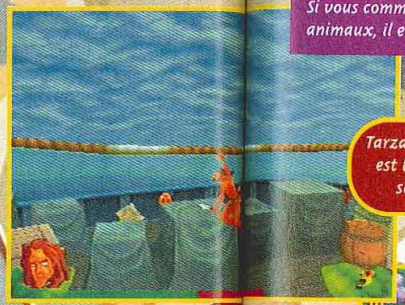
Disney's Tarzan™

Après Aladin, Hercules et Mille et une Pattes, c'est au tour de Tarzan, le roi de la banane, d'être adapté en jeu vidéo. Et, comme souvent chez Disney, il s'agit de bien plus que d'une simple exploitation de licence faite à la va-vite.

Le principe de ce Tarzan est identique à celui d'Hercules ou de Mille et une Pattes : récupérer des items éparpillés dans les différents niveaux. Ainsi, rassembler toutes les lettres du mot "Tarzan" donne accès à un stage bonus ; les quatre morceaux du journal intime de Jane offrent une cinématique supplémentaire ; et les pastilles établiront le pourcentage de réussite du niveau (au bout d'une centaine amassées, une vie est gagnée). Pour obtenir tous les bonus, il faudra bien observer l'environnement et, dans certains cas, revenir sur ses pas. Le jeu, qui suit fidèlement le film, se déroule majoritairement en 3D précalculée : Tarzan suit un chemin à travers la jungle, dont certains embranchements donnent accès à des bonus. Plus loin, l'aventure devient moins linéaire, et Tarzan évolue sur tous les plans, et non plus seulement de profil, et grimpe aux arbres...

Si vous amassez une centaine de pastilles, vous gagnerez une vie supplémentaire

Retour à la maison dans les arbres. Les ocelots ne sont pas bien méchants si l'on reste suffisamment loin d'eux



Les lettres qui forment le nom Tarzan permettent d'accéder à un stage bonus.

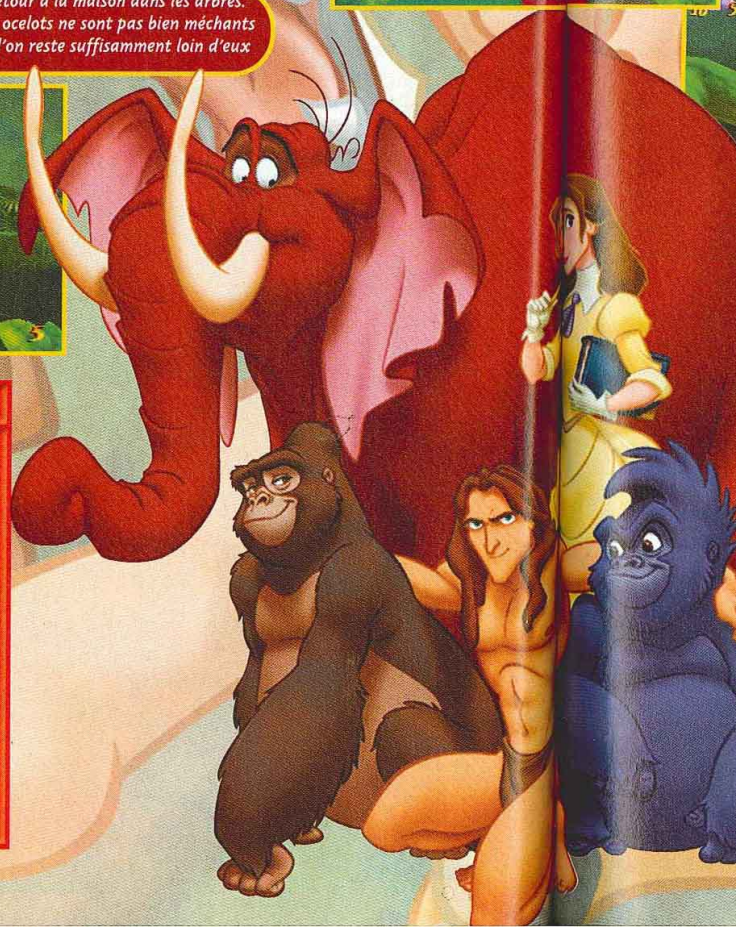
Une vraie ménagerie

Pour se défendre, le roi de la jungle n'a d'abord à sa disposition que des fruits qu'il peut lancer, mais une fois le poignard récupéré, il pourra jouer de la lame au corps à corps. De plus, quelques fruits aussi spéciaux que bien cachés créent plus de dommages que les fruits de base. Enfin, certains animaux pourront aider notre héros (par exemple, le dos d'un rhinocéros, d'un hippopotame ou encore d'un éléphant est parfait pour atteindre certaines hauteurs), mais la plupart du temps, ocelots, cacatoès, mouettes, grenouilles, singes et autres sales bestioles l'empêcheront de progresser rapidement.

AVIS OUI, MAIS...

Le scénario du dessin animé est repris à la virgule, et son ambiance enchanteresse est parfaitement rendue, avec une faune et une flore bien réalisées – seul le personnage de Tarzan n'est pas très bien dessiné. Certaines scènes sont rapides, fluides, et plutôt marrantes. Hélas, le système de jeu demeure trop classique, et la gestion des sauts est un peu lente. Dommage, car avec une meilleure jouabilité et une petite dose d'innovation supplémentaire, on aurait obtenu un Mégahit.

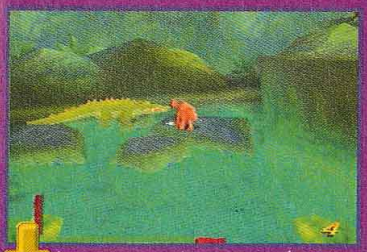
SWITCH



ZANIMOS, C'EST RIGOLO

Quand on a grandi dans la jungle, la terrible jungle, on s'accommode forcément de ce qu'on trouve... Les animaux que vous croiserez vous aideront parfois à progresser, mais dans la plupart des cas, il faudra leur jeter des fruits à la tête pour qu'ils vous laissent tranquille.
Crocodiles, hippopotames, babouins, macaques, gorilles, ocelots, perroquets et autres casse-pieds bruyants et sauvages vous donneront un coup de patte – voire plus si affinités.

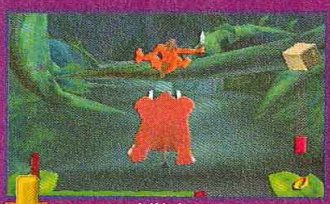
Turk est jouable dans l'un des niveaux, mais plus généralement dans l'eau. Lors du stage bonus, il faut éviter les tourbillons pour amasser un maximum de pastilles.



Les crocos ne sont pas sympas du tout. Si vous communiquez avec la plupart des animaux, il en va autrement avec les sauriens.

Les hippopotames sont nos amis, il faut les aimer aussi...

Tarzan peut s'accrocher aux cordages, ce qui est bien pratique pour atteindre le niveau supérieur du bateau des braconniers



Votre pote l'éléphant qui, comme vous, a grandi, vous aide à détruire le camp des chasseurs qui ont capturé Jane. Attention à la branche!

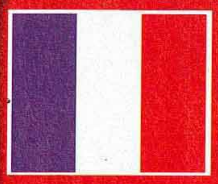
Il faudra bien observer les branches des arbres pour trouver certains passages secrets.

Les rhinocéros sont eux aussi peu bavards. Il faudra parfois les attirer à certains endroits pour monter sur leur dos et découvrir des bonus.

AVIS OUI, MAIS...

Ce qui est bien avec les jeux Disney, c'est qu'ils ne changent pas avec les années. A peu de choses près, ce Tarzan est très proche de Hercules, lui-même identique au Roi Lion qui s'inspirait beaucoup de Aladdin... Ce qui nous fait revenir à l'année 1993 !
Mais ne chipotons pas : Tarzan est bien réalisé, dispose d'une bonne jouablité et reste fidèle au dessin animé. C'est ce que l'on demande à un jeu vidéo, non ?

NIIICO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : EUROCOM
- Éditeur : SCEE
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle : CORRECT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 85%
Une vidéo du DA sur fond de Phil Collins, des menus agréables...

GRAPHISMES 88%
Plutôt mignons. L'atmosphère de la jungle et les animaux sont bien réalisés.

ANIMATION 88%
Tarzan bouge bien, les phases de course en 3D sont bien speed.

MUSIQUE 80%
Agréable. Plusieurs variantes du thème de base animent les parties.

BRUITAGES 90%
Toutes les créatures ont leur propre bruit et Tarzan pousse son fameux cri...

DUREE DE VIE 82%
Parvenir au dernier niveau n'est pas bien difficile. Le principe du jeu pourra lasser.

JOUABILITE 78%
Un temps de latence entre le moment où l'on presse le bouton et l'action à l'écran.

INTERET 85%

Un jeu bien conçu et ludique, mais simple et répétitif. Toutefois, les nombreux passages tirés du DA sont de très bonne qualité.

DEMOLITION RACER

La caisse ornée d'une tête de mort est à éviter à tout prix !

BOIRE OU CONDUIRE

Ce qui fait le charme de Demolition Racer, ce sont les carambolages. Les situations sont parfois bien marrantes, les voitures volent dans tous les sens, pare-chocs ouverts et capots enflammés. Pot pourri des situations les plus catastrophiques.

Les Ricains sont friands de stock-car et autres sports destructeurs. Après Destructin Derby, c'est au tour de Demolition Racer de reprendre le flambeau, avec une bonne dose de speed en plus.

Le mode 2 joueurs est plutôt sympathique, il faudra toutefois débloquer les différents championnats.

Si vous tournez sur vous-même ou percutez un adversaire, vous gagnez des points.

Les points de carrosserie sont affichés en bas à gauche.

Imaginez que tous les conducteurs de la capitale se rendent à un même point par la même route, avec 1,5 gramme de sang dans l'alcool, et vous obtiendrez l'ambiance des courses de Demolition Racer.

Bison bourré

Au départ, trois voitures sont disponibles sur huit, et il faudra débloquer les autres en terminant le championnat – un principe connu. Seize participants sont sur la ligne de départ. Le but du jeu, en mode Poursuite, sera d'amasser des points, via des figures artistiques ou des carambolages avec les autres voitures, et de finir bien classé.
Sur la route, des caisses de bonus ou de malus sont disposées. Bien sûr, c'est souvent suite à un crash déjà destructeur que l'on percute une caisse "tête de mort" qui aggrave encore un peu l'état de la voiture... Heureusement, s'il existe des caisses destructrices, on trouve également des caisses réparatrices. Seulement voilà, elles sont un peu cachées, et passer dessus demandera un minimum de connaissance du terrain et de contrôle du véhicule. Ce qui n'est vraiment pas évident quand les seize concurrents font tout pour vous pourrir la vie, sans souci de l'état de leur véhicule.
Les autres modes proposent des affrontements en stade et des variantes de la Poursuite. On choisira bien sûr son véhicule en fonction de l'épreuve courue.

Les concurrents se moquent bien de ce qui leur arrive, du moment que vous ne terminez pas la course en tête...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PITBULL
- Editeur : INFOGRAMES
- COURSE DESTROY
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK ANALOGIQUE

PRESENTATION 75%
L'intro a une patate d'enfer, mais les menus sentent le fromage.

GRAPHISMES 65%
Les textures sont grossières et les décors, flous et mal dessinés.

ANIMATION 90%
Le point fort du jeu, qui gère une dizaine de concurrents !

MUSIQUE 75%
De vrais groupes jouant du vrai hard. Faut aimer le genre.

BRUITAGES 84%
Variés, ils collent bien aux différentes actions du jeu.

DUREE DE VIE 82%
Quelques modes de jeu et un championnat pas évident.

JOUABILITE 80%
La conduite est sensible, et il faudra y aller à la coule sur le pad.

INTERET 75%
D. R. utilise un principe connu, mais avec un peu plus de vitesse. Rigolo un moment, sans plus...

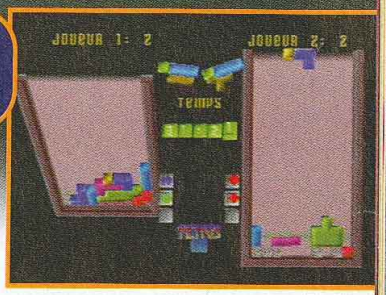
AVIS OUI, MAIS...

Demolition Racer est moche, mais le côté graphique a été délaissé pour permettre une animation fluide et une bonne vitesse de jeu. Le résultat est plutôt fun, mais la jouabilité n'est pas évidente et il faudra être léger sur le pad sous faute de partir en vrille dans le décor. Dommage que les véhicules disponibles soient si peu nombreux et qu'il faille passer par un Championnat, qui, à terme devient répétitif, pour débloquer tous les modes. D. Racer aurait été plus marrant si les modes Poursuite et Poule Mouillée, avaient été inclus dans le Championnat.

ZANO

THE NEXT TETRIS

Le mode Classique : réalisez le plus grand nombre possible de lignes.



A 2 joueurs, Quatre lignes d'un coup, et le tableau tourne sur lui-même.

Un de plus ! Décidément, tous les éditeurs y vont de leur Tetris-like. Mais attention, les amateurs veillent sur leur jeu fétiche...

The Next Tetris propose un challenge différent de l'original : en cinq minutes, vous devez passer trois tableaux dans lesquels l'ordinateur dispose aléatoirement des blocs. Chaque fois que vous réussissez une série de trois, vous gagnez une place au classement. Autant dire que plus il y de blocs à faire disparaître, plus les pièces tombent vite, et plus la tâche se complique... De plus, si les formes des pièces sont celles du Tetris original, elles se soudent quand elles sont de la même couleur, et l'on se retrouve avec d'énormes blocs difficiles à faire disparaître. Les pièces de couleurs différentes peuvent se séparer, par exemple un carré bleu et gris se partagera si une des deux couleurs est dans le vide alors que l'autre est posée... Ce n'est pas simple à expliquer, et à jouer non plus ! Les puristes seront déroutés par le mode Next Tetris, mais pourront s'exercer en mode Entraînement. En derniers recours, il auront la possibilité de jouer au mode Classic. Un mode 2 joueurs en simultané est proposé: lorsque l'un des deux participants réalise de deux à quatre lignes d'un coup, le tableau de l'adversaire se met à tourner sur lui-même. Le vainqueur est celui qui détruit les petits blocs gris le premier.

COULEURS

Les pièces de deux couleurs différentes peuvent se séparer. Ainsi, il sera possible de combler des espaces vides avec seulement une partie de la pièce qui tombe.

Un carré bicolore tombe et l'espaceu vide permet seulement de placer la moitié du carré...

La partie bleue se détache du carré pour venir se loger dans le petit creux...

Eh hop, une ligne de plus. Cette manœuvre aurait été impossible avec un carré normal.

Le mode Entraînement vous apprend à vous débarrasser de plusieurs couches de blocs...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BLUE PLANET
- Éditeur : UBI SOFT
- TETRIS-LIKE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (MC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 80%
Une petite cinématique d'intro, des menus clairs et en français...

GRAPHISMES 50%
Tout est réduit au minimum. Un Tetris, tout simplement...

ANIMATION 30%
Les pièces bougent bien, les plus petites "flottent".

MUSIQUE -%
Aucune. Mais vous pouvez écouter un de vos propres CD...

BRUITAGES 22%
"Poum", "prrrrr", "ziiip"... Et la voix de votre conseillère.

DUREE DE VIE 55%
Trop monotone, ce Tetris manque d'ambiance.

JOUABILITE 88%
Le maniement des pièces ne pose pas de problème particulier.

INTERET 58%
Le charme du vrai Tetris n'y est pas et on se lasse rapidement. Vite, ma Game Boy !

AVIS NON !

Tetris fait partie des hits sacrés du jeu vidéo auxquels il est très dangereux de toucher. Après l'ignoble Tetris Magique de Disney, voilà encore une adaptation ratée de notre casse-tête préféré. AHL et Niiico vont être déçus... On s'y ennuie grave, c'est laid, et le principe n'accroche pas le joueur. Je préfère de loin le Tetris classique, dont le challenge est bien plus intéressant. Allez, on l'oublie...

ZANO

LES MICROMANIA

NOUVEAU

75 MICROMANIA MONTPARNASSE Gare
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55.41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet
Tél. 01 41 63 14 15

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour 'Le Merlan" - 13014 Marseille

45 MICROMANIA ST JEAN de la RUELLE
C. Ccial Auchan "Les Trois Fontaines"
45146 St Jean de la Ruelle -Tél.02 38 22 12 38

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq
Tél. 03 20 27 97 62

PARIS

75 MICROMANIA FORUM des HALLES
1, rue des Piroulettes - 75001 Paris
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, Rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, Avenue des Champs-Elysées 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPERA
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA Italie 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare St-Lazare - 75008 PARIS
Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 94

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin- Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1
92800 Puteaux - Tél. 01 46 98 08 02

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Ivry GC
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Epine - 94561 Thiais
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial "Bercy 2"
94200 Charenton-le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les Trois Fontaines
Niveau Bas - 95000 Cergy
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 -Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 62 01 47

06 MICROMANIA NICE ÉTOILE
C. Ccial Nice Etoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Grand Vitrolles
13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan
13014 Marseille

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon
Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet/Garonne
Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 54

51 MICROMANIA REIMS
C. Ccial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourty
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITE-EUROPE
C. Ccial Cité Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLE-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67000 Illkirch
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut
67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoleon
68110 Mulhouse Illzach
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand Ouest
69132 Ecully
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis
Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

**sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.*

Recyclez vos jeux !

Revendez-nous vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64.*

**Voir conditions à la caisse.*

Un nouveau service

Retrouvez les nouveautés, les dates de sortie, le top des ventes et pleins d'autres surprises sur le www.micromania.fr

GAME ONE

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

fu

Tendez l'or
du lundi au
et GAGNEZ

DÉMONS
MERCRE

TOY COMMA
Occupez-
vos joue
s'occuperont

DÉMONST
MERCREDI

SNOW SUR
Une aval
de glisse
couper le so

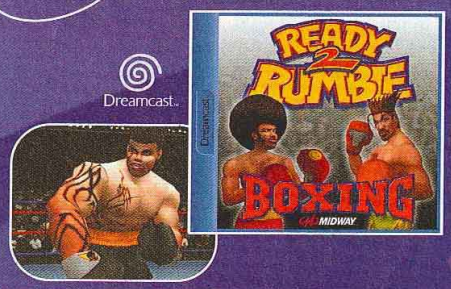
LES DOUBLES DÉMOS MICROMANIA, C'EST TROP FORT !

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Tendez l'oreille sur l'émission fun attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et GAGNEZ 10 JEUX d'un seul coup et d'un seul !!

2 nouveautés à découvrir en avant-première et sur écran géant, tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 19 h 00 dans tous les MICROMANIA

DÉMONSTRATION
MERCREDI 3 NOVEMBRE - SAMEDI 6 NOVEMBRE



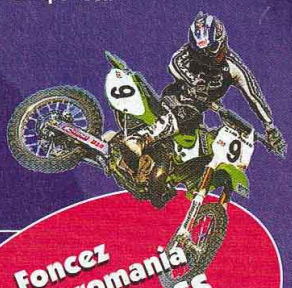
READY 2 RUMBLE
Le jeu de boxe le plus frappé de l'histoire.

DINO CRISIS
Une aventure effroyable en 3D temps réel.

DÉMONSTRATION
MERCREDI 10 NOVEMBRE - SAMEDI 13 NOVEMBRE

TOY COMMANDER
Occupez-vous de vos jouets ou ils s'occuperont de vous.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
Les championnats de motocross comme si vous y étiez !

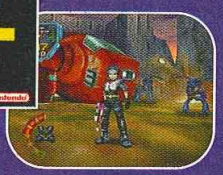


Foncez chez Micromania 1 moto-cross Kawasaki A GAGNER

DÉMONSTRATION
MERCREDI 17 NOVEMBRE - SAMEDI 20 NOVEMBRE

UEFA STRIKER
Vous allez apprendre à jouer au foot !

JET FORCE GEMINI
Le space-opéra le plus déjanté de la Nintendo64



DÉMONSTRATION
MERCREDI 24 NOVEMBRE - SAMEDI 27 NOVEMBRE

SNOW SURFERS
Une avalanche de glisse à vous couper le souffle.

FORMULA ONE 99
La formule 1 comme vous l'avez toujours rêvée.

Macross VF-X 2

Après une longue attente, voilà enfin Macross VF-X 2 sur Playstation. Même si le premier volet était passé relativement inaperçu aux yeux du grand public, ceux qui ont pu y jouer en gardent un très bon souvenir.

Mettez-vous vite à couvert une fois la dose envoyée.

Ce robot est atrocement lent, mais il est blindé de chez blindé.

Vous incarnez un jeune pilote aux commandes d'un "Valkyrie", les célèbres avions transformables de Macross. A mesure que vous avancerez dans le jeu, les modèles deviendront de plus en plus performants. Chacun possède un type d'armement qui lui est propre.En plus de la mitrailleuse et des missiles à tête chercheuse classiques, vous pourrez utiliser des "shafs" pour brouiller le guidage des missiles ennemis. Encore plus fun, vous aurez le droit de larguer une énorme bombe, qui en explosant, libérera une pléthore de petites fusées qui fonceront sur votre cible.

dangereuse. De même, chaque mode réclame un pilotage particulier, ce qui ne facilite pas la prise en main du jeu. Il faut être capable de manier trois appareils différents tout en ayant le bon timing pour passer de l'un à l'autre. Il y a des briefings avant chaque mission, mais rassurez-vous, c'est de l'arcade : on détruit tout ce qui bouge. Quelques petites scènes cinématiques vous plongent dans l'ambiance et vous retrouvez les combats épiques de la série (mangas et animés), où vous êtes face à de gigantesques vaisseaux.

Transformation !

Pour dompter Macross, il faut absolument maîtriser les transformations de votre appareil. Par exemple, mettez-vous en robot pour mitrailler au mieux un ennemi, mais dès qu'une dizaine de tirs se rapprochent, passez en mode avion pour foncer hors de la zone

C'est étonnant que Bandai nous fasse un aussi bon jeu, mais, pour la saga des Macross, le géant du jouet s'est surpassé. Pourvu que ça dure...

Le design des ennemis est très fidèle à celui de la série.

Ce vaisseau est

AVIS OUI !

Fan des diverses séries de "Macross", je me suis jeté avec d'autant plus d'entrain sur ce jeu. La réalisation technique est tout à fait honnête, avec même quelques belles prouesses dans la modélisation 3D des vaisseaux ennemis. Au départ, la prise en main n'est pas évidente du tout... mais, une fois habitué, ça va tout seul. Par contre, ce n'est pas un jeu pour les manches, vous allez en baver ! Les amateurs de Wing Commander et autres shoot 3D vont se régaler !

PANDA

AVIS OU

Macross VFX
la série. D
au prem
vaisseau
mode
chang
une
pied
arma
les sc
sont d
difficu
Panda

KAEL

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS S

Vous êtes idéalement placé pour le descendre.

PRUDENCE...

Il faut être très prudent face aux énormes vaisseaux adverses. Leur tirs sont surpuissants. Sans parler des escadrilles qui les protégent. Bref, faites un passage, larguez vos bombes et fuyez sans demander votre reste ! Avant de recommencer...

Les boucliers du croiseur adverse résistent à l'assaut... pour l'instant.

On se croirait dans la série télé !

Ce vaisseau est quasiment immobile, profitez-en.

Il faut être très adroit pour ne pas heurter la paroi.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : BANDAI
- Éditeur : BANDAI
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : HIMALAYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

PRESENTATION 90%

Un dessin animé bien réalisé, qui intègre pas mal d'images de synthèse.

GRAPHISMES 89%

La modélisation des vaisseaux impressionne. Les décors sont corrects.

ANIMATION 88%

C'est fluide et assez rapide. Tout ce qu'il faut pour une action endiablée.

MUSIQUE 85%

Quelques thèmes agréables.

BRUITAGES 86%

L'échantillonnage est moyen, mais il y a des digits vocales.

DUREE DE VIE 89%

Le jeu est assez long et, surtout, très difficile.

JOUABILITE 89%

Pas évidente au premier abord. Ensuite, les avions répondent au doigt et à l'œil.

INTERET 89%

Macross est ce qui se fait de mieux en shoot 3D sur PS. Il est beau, varié, maniable, avec une très bonne ambiance. Mais il est dur.

AVIS OUI, MAIS...

Macross VFX 2 respecte parfaitement l'univers de la série. De plus, les modifications par rapport au premier volet sont nombreuses : plus de vaisseaux, d'armes, de niveaux, un nouveau mode de pilotage, des caméras qui changent constamment d'angle pour offrir une meilleure vue de l'action... Et quel pied de réduire à néant la gigantesque armada ennemie. Bref, que du bon ! Enfin, les scènes cinématiques, en japonais, sont de toute beauté. Malheureusement, la difficulté de ce soft est énorme et, à part Panda, je ne connais personne capable de passer le premier niveau.

KAEL

E LES TESTS SUR LE 3615 TCPLUS (3615 : 2.23) F/MIN)

Black Matrix

Les anciens possesseurs de Saturn se souviennent peut-être de Black Matrix. Le voici maintenant sur Dreamcast, dont il est le premier simulation-RPG.

Black Matrix AD possède une ambiance excellente et tout à fait originale. Vous incarnez un ange, dans un monde ou ceux-ci sont réduits en esclavage par les démons. C'est d'ailleurs dans une prison que vous allez rencontrer vos premiers compagnons. L'aventure se compose de courtes phases RPG dans des villages, entrecoupées de jolis dessins animés qui cassent la routine des combats.

Sur le plan tactique, on reste dans le classique, à ceci près que les magiciens et les archers sont nettement moins puissants que les guerriers. On peut acheter de l'équipement dans les boutiques, ou en récupérer, parfois, sur les corps des ennemis. Les combattants ne meurent pas instantanément ; ils s'écroulent d'abord et restent évanouis. Il est alors possible de les soigner, mais s'ils se prennent un coup de plus, leur corps devient un squelette et c'en est fini pour eux jusqu'à la prochaine bataille. Pour terminer un niveau, il faut tuer le boss ou, parfois, nettoyer tout l'écran. Ce n'est pas toujours facile, et nous ne saurions trop vous conseiller de faire un bon stock de potions de santé...

A la fin de chaque bataille, on vous attribue une note (un "rank"), des points d'expérience, de sang, et, bien sûr, des sous. Il est possible de régler le niveau de difficulté au début du jeu, ce qui est une première dans le genre, et vos personnages peuvent effectuer trois actions par tour : se déplacer, attaquer, utiliser un item, dans n'importe quel ordre. La plupart de vos adversaires ripostent automatiquement à une attaque, ce qui n'est malheureusement pas votre cas.

RAYON MAGIE

Le système de magie est classique, à ceci près que vous utilisez des points de sang au lieu de mana. Vous les engrangez en tuant vos ennemis. Les sorts à zone d'effet sont à utiliser avec prudence, pour éviter par exemple de soigner des adversaires en même temps que vos personnages... Mais les magiciens sont au second plan par rapport aux guerriers.

On peut transformer les ennemis évanouis en zombies.

Les effets de lumière sont soignés.

Ce sort de soins est à zone d'effet, ce qui peut donner un résultat inattendu.

Les sorts à zone d'effet sont très efficaces.

Le design des personnages est très bon, dans un style atypique sur console.

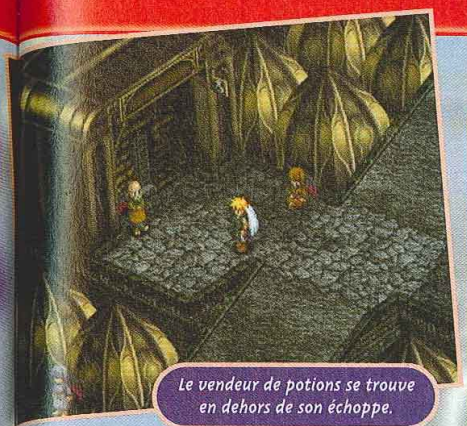
Vous commencez par faire le ménage pour votre maîtresse...

AVIS OUI !

Vous devriez maintenant le savoir, j'adore ce type de jeu. Black Matrix AD propose des phases RPG assez basiques, mais plus poussées que dans la plupart des jeux du genre. Son ambiance est vraiment surprenante et attirante. La présence de dessins animés et de dialogues est un plus certain. Les graphismes en 2D sont attrayants et fins. Les amateurs apprécieront même si, dans ses mécanismes, ce jeu reste très classique. Les autres passeront leur chemin.

PANDA

CHEUB



Le vendeur de potions se trouve en dehors de son échoppe.

Avec votre nouvelle armure, vous avez un look d'enfer !

Les archers peuvent attaquer à distance : idéal pour finir un adversaire blessé.

HELP !

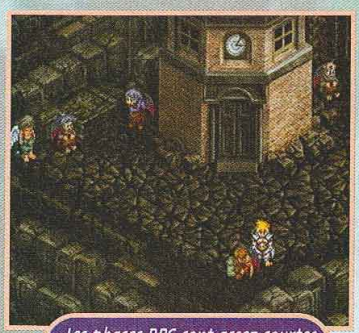
A la fin de chaque bataille, vous distribuez les points d'expérience à votre guise entre vos personnages. Le mieux consiste à booster deux ou trois guerriers et à laisser les autres dans la moyenne.

Voici la fenêtre d'options, grâce à laquelle il est possible de sauvegarder.

Avec le bouton X, vous utilisez vos points de sang pour donner du mana à vos personnages.

Le mot en haut de la fenêtre signifie "magasin". Constituez-vous un bon stock de potions de soins.

En cliquant sur une case vide, la console affiche les actions que vos personnages peuvent encore faire.



Les phases RPG sont assez courtes et plutôt classiques.

AVIS OUI, MAIS...

Je n'ai pas été convaincu par ce Black Matrix. Non pas que sa réalisation soit mauvaise, mais il lui manque un petit quelque chose qui aurait pu en faire un hit. Ainsi, on était habitués aux changements de classe de Vandal Heart, ou aux skills de Final Fantasy sur PSX... Avec Black Matrix AD, on retombe au niveau zéro : les combats vous font gagner de l'expérience que vous attribuez à vos héros pour les faire changer de niveau, et c'est tout... Les novices devraient y trouver leur compte ; pour les puristes, c'est moins sûr.

CHEUB

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : FLIGHT PLAN
- Éditeur : NEC INTERCHANNEL
- SIMULATION/RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 88%

Un bon dessin animé et des animations tout au long du jeu.

GRAPHISMES 90%

Les sprites sont très fins et les décors, bourrés de détails.

ANIMATION 85%

Un bouton pour courir, bref, c'est nickel pour ce genre de jeu.

MUSIQUE 88%

Réussie, mais pas assez variée.

BRUITAGES 92%

Vous avez droit aux dialogues... en japonais, tout comme les textes.

DUREE DE VIE 92%

Avec les deux CD, vous en avez pour un bon moment.

JOUABILITE 90%

Le japonais ne pose pas de problème, la prise en main est très simple.

INTERET 86%

Pas de doute, Black Matrix est un bon petit jeu qui plaira aux amateurs de wargames, d'autant que son ambiance est originale.

d'or Consoles+

POKÉMON

AVIS OUI !

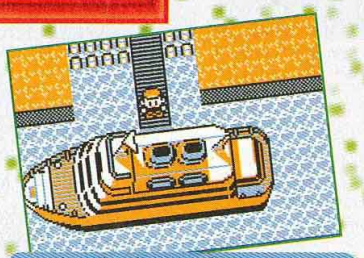
Bon, je reconnais qu'au début j'étais sceptique, mais au fur à mesure je me suis pris au jeu. Le scénario est captivant, original mêm, et collectionner les Pokémon tourne rapidement à l'obsession. Vous vouliez de la nouveauté, vous en avez : le concept de Pokémon est totalement inédit, et annonce un nouveau genre à venir, le RPG-Tamagochi. Maintenant, tout le monde à la rédac me surnomme Pokémon, mais je reste sur ma position : ce jeu est un incontournable sur Game Boy... (Ils se moquent, mais j'ai surpris Panda qui se prenait pour Pikachu devant la machine à café).

ZANO

Un test Gameboy dans Consoles+, ça n'arrive pas tous les jours ! Seuls les grands jeux de la "petite" Nintendo ont ce privilège. Pokémon fait un carton phénoménal au Japon et aux States. Allons-nous nous aussi succomber à la Pokémonmania ?

L'arène de Carmin-sur-Mer. Le champion à battre s'appelle Major Bob. Il est le maître des Pokémon électriques...

D'aucuns se plaignent du manque de créativité des développeurs. Nintendo les a entendus et nous offre un jeu au concept innovant. A mi-chemin entre le jeu d'aventure et le tamagochi, Pokémon propose deux challenges en un seul jeu.
Le joueur vit une aventure RPG assez classique : il faut aller de ville en ville, livrer des combats, trouver des items... Le jeune homme que vous incarnez ambitionne de devenir un Maître Pokémon. Pour cela, il lui faut récupérer des badges qui prouveront sa force,



L'Océane : l'un des quinze donjons à explorer.

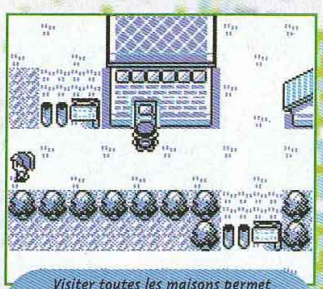
mais aussi qui lui permettront d'accéder au tournoi final. Les badges s'obtiennent dans chaque ville, en battant le champion local. Visiter toutes les villes est donc votre objectif principal, mais beaucoup de surprises vous attendent enchemin : énigmes, labyrinthes, combats...

Beaucoup de balades en forêt. Sortir de la route et traverser les herbes permet souvent de rencontrer des Pokémon sauvages.

Visiter les maisons donne souvent l'occasion de faire des achats. Ici, le personnage se trouve dans un centre de soins pour Pokémon.

Original, simple et captivant

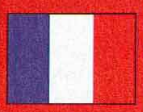
Le second challenge est la collection des Pokémon. Ces petites bêtes sauvages vivent dans les hautes herbes. Il en existe cent cinquante différents, plus un caché, mais certains ne peuvent s'attraper que dans une seule version du jeu, la rouge ou la bleue. Car il existe bel et bien deux versions du jeu, chacune contenant une dizaine de Pokémon exclusifs. Pour se créer une collection, plusieurs moyens sont donc possibles : les capturer pendant l'aventure ; les troquer avec les personnages que vous rencontrez au cours du jeu ; ou les échanger entre amis avec deux Game Boy en link.
Au premier abord, cela peut paraître un peu complexe, mais le déroulement du jeu est en fait ultra simple. Dès le début, votre ami le professeur Chen vous donne votre premier Pokémon. Pendant l'aventure, des Pokémon sauvages vous attaquent ; vous devez les capturer. Chaque Pokémon qui gagne un combat augmente son expérience et sa force ; il est ainsi possible, au fil du jeu, de se créer une véritable armée. Plusieurs types de Pokémon existent : eau, feu, roche, électricité... Ils ont des points forts et des points faibles spécifiques, des attaques et des aptitudes différentes.



Visiter toutes les maisons permet d'obtenir des renseignements et des objets parfois très importants.

Des heures de jeu

Vous devez donc apprendre à connaître vos Pokémon pour les faire évoluer et les confronter à ceux de vos adversaires.
Bref, Nintendo nous propose un jeu original, très bien pensé, et captivant. Aucun problème en ce qui concerne la durée de vie de cette cartouche (terminer l'aventure vous occupera pas mal d'heures), et avoir la totalité des Pokémon, plusieurs semaines...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- POKÉMON
- 1 JOUEUR (2 EN LINK)
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : GB, GBC

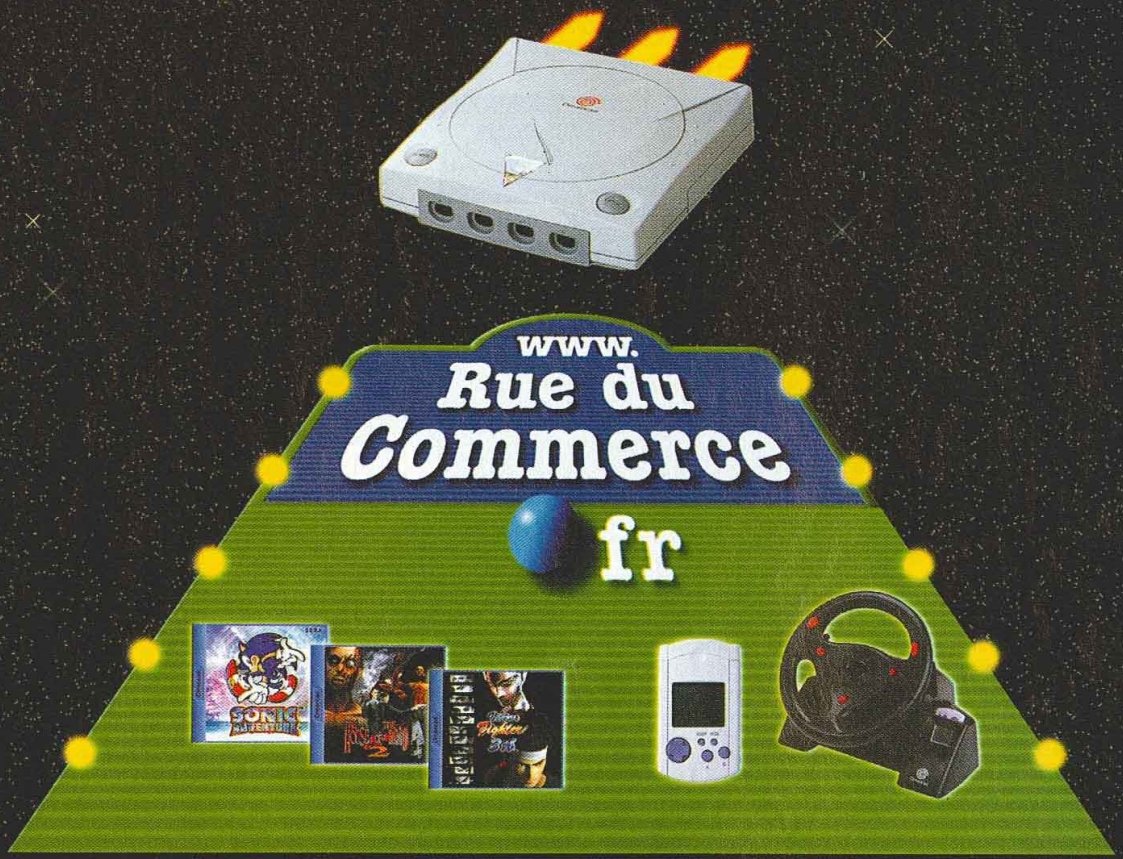
PRESENTATION	*Une intro explique qui sont les Pokémon. Des menus clairs.*	78%
GRAPHISMES	*Assez soignés. Sur GBC, les couleurs des décors sont variées.*	87%
ANIMATION	*Aucun problème de ce côté-là.*	88%
MUSIQUE	*Un peu répétitive, à la longue.*	75%
BRUITAGES	*Il n'y en pas...*	-%
DUREE DE VIE	*L'aventure est très longue. Quant à la collection...*	96%
JOUABILITE	*Maniement facile, système de combat clair et simple.*	90%

INTERET 95%

Un concept novateur, une réalisation soignée... que dire de plus ? Incontournable.

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif. Port en supplément calculé sur le site Web à la commande. Les prix sont susceptibles de changer à tout instant sans préavis.
23
SOY
JEU
Inscriv
pour b
Ache
www.Rue du Commerce.fr

23h17 : La Dreamcast arrive sur RueduCommerce !



SOYEZ PRETS POUR LA GRANDE INVASION JEUX VIDEO LE 15 NOVEMBRE !

30F de Réduction*

Inscrivez-vous vite sur notre site www.rueducommerce.fr pour bénéficier de cette réduction !

*A valoir sur votre premier achat d'un jeu PC/Mac ou PlayStation (hors Platinum).

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

www.
Rue du
Commerce
fr

Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

Ports en supplément calculé sur le site Web à la commande. Les prix sont susceptibles de changer à tout instant sans préavis.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif.

Jimmy White's Cueball 2

Sortez les smockings et les bonnes manières : Jimmy White's Cueball 2 arrive pour régaler les amoureux des arrière-salles enfumées. Puristes, à vos Dreamcast.

Dosez bien la puissance de vos coups. Faites attention à la jauge sur la gauche de l'écran.

AVIS OUI !

Que cette simulation de billard est précise et pointue ! Les options sont vraiment très complètes et les coups s'enchaînent avec souplesse. L'environnement de la partie peut sembler un poil austère, les musiques un peu soûlantes et l'animation légèrement saccadée, mais cette simulation de billard s'adresse aux puristes, qui seront ravis de trouver tant de réalisme dans le traitement des coups et le déroulement des compétitions.

TOXIC

Dès les premières secondes, on prend conscience de l'orientation simulation de ce jeu, qui propose, par l'intermédiaire d'un immense hall, de choisir son mode de jeu parmi les spécialité les plus en vogue dans l'univers du billard. Vous pourrez ainsi participer à un tournoi de snooker ou à une partie de billard classique. Le nombre de joueurs et les figures imposées peuvent également être déterminés à cet instant. Après une petite séquence cinématique, vous voilà propulsé dans une luxueuse académie de billard où vous attendent vos partenaires et vos adversaires. Paramétrez précisément l'orientation générale de la partie, et en avant pour le premier coup ! A vous de choisir l'angle d'attaque de la boule et la puissance de votre coup. De nombreuses options viennent accompagner vos exploits et permettent d'assurer vos coups dans les conditions les plus difficiles. Et c'est tant mieux, car vos adversaires ne vous feront pas de cadeaux !

Les coups peuvent vraiment être précis. Il suffit de paramétrer les options avant la frappe.

La classe !

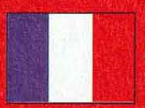
Toutes les règles du billard et de ses variantes sont présentes. L'environnement de la partie est agréable et complet : vous pourrez vous entraîner (pratique, pour qui n'est pas un pro), ou bien participer à des petits jeux qui ont pour seul but d'optimiser vos performances. Mais quel que soit le mode choisi, il vous faudra remporter un maximum de victoires.

Les angles de vue sont variés et complets. La précision des réglages et l'environnement très classe apportent un confort appréciable. Malgré une certaine rigidité, c'est un plaisir de relever des défis toujours plus difficiles et de rencontrer des adversaires chaque fois plus précis.

C'est dans ce hall que vous choisissez votre type de partie.

Des petits jeux vous attendent dans le décor. C'est l'occasion de retrouver des classiques du jeu vidéo.

Les angles de vue sont complets et précis. L'environnement de la partie est soigné.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : AWESOME
- Éditeur : VIRGIN
- BILLARD
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : -

PRESENTATION	*Rien de transcendant. Sobriété, classe, mais aucune fantaisie.*	70%
GRAPHISMES	*Colorés. Le niveau de détail est assez important.*	88%
ANIMATION	*Fluide, mais est un peu limite pour une Dreamcast.*	80%
MUSIQUE	*Prise de boule assurée avec des thèmes sans aucune saveur.*	50%
BRUITAGES	*Le strict minimum.*	70%
DUREE DE VIE	*Conséquente. Seul ou à plusieurs, les parties s'enchaînent.*	90%
JOUABILITE	*Tous les paramètres sont là pour le plaisir des fans.*	92%

INTERET 84%

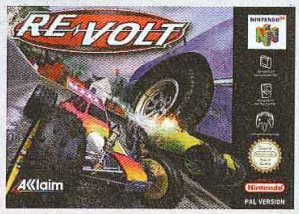
Les fans de billard seront aux anges. Les autres regretteront une trop grande rigidité.

Offre réservée aux lecteurs de **CONSOLES +**,

STORE vous offre 10 minutes sur votre première commande.
Pour bénéficier de cette offre, il suffit de taper sur **3617 STARTUP*STORE**,
ce mot de passe lorsqu'il vous sera demandé >>> **CNS**

Bugs Bunny Voyage à Travers le Temps

The X-Files - Wip3out - G-Police Weapons of Justice
Tony Hawk's Skateboarding - NBA Pro 99 - WWF Attitude
Hugo 2 - Castrol Honda Superbike Racing - Shadow Man
Shangaï True Valor - Bloody Roar 2 - Ape Escape - V-Rally 2



Re-Volt

Command & Conquer - WWF Attitude - Penny Racers
All Star Baseball 2000 - Virtual Pool 64 - Star Wars Racer
Mystical Ninja 2 - Micro Machines 64 Turbo - Rakugakids
Buck Bumble - The Legend of Zelda, Ocarina of Time

Mulan

Syphon Filter - Silent Hill - Monkey Hero
Wing Over- Diver's Dream - Virus - Croc 2
Evil Zone - Guy Roux Manager 99 - Driver
Sports Car GT - T'ai Fu, Wrath of the Tiger

Shadow Man

Star Wars Rogue Squadron - Wipeout 64 - Glover
NBA Jam 99 - Center Court Tennis South Park
NHL Breakaway 99 - Turok 2, Seed of Evil - Fifa 99
Airboarder - Knife Hedge - Topgear Overdrive

Sled Storm

Re-Volt - Puma Street Soccer - Warzone 2100 - Dreams
Ridge Racer Type 4 - Kensei Sacred Fist - KKND Krossfire
NHL Face Off 99 - Monaco Grand Prix Simulation Racing 2
Les Razmoket - Civilization 2 - Need For Speed 4 - Big Air

Créa CHORA 0 148 03 02 44

*72 h pour le hardware - ** la durée de la communication dépend de l'article RC 393307855

3617 SANS CB NI CHÈQUE !
STARTUP*STORE

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, ludo-éducatifs, encyclopédies, utilitaires, musique, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 STARTUP*STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

FIGHTING ILLUSION V

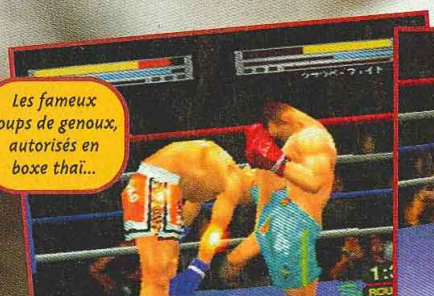
K-1 GRAND PRIX'99

Le K-1, ce tournoi de boxe thaï bien connu des amateurs, est de retour pour la troisième fois sur Playstation. On notera, ô scandale, qu'aucun Français n'est représenté, alors qu'un de nos boxeurs a tout même remporté la ceinture du Lumpini, événement historique !

AVIS OUI !

J'avais bien aimé les deux précédents volets de K-1, et celui-là ne m'a pas déçu. La réalisation technique est plutôt bonne, avec un soin tout particulier apporté à l'ambiance. Les coups sont portés de façon réaliste – il est clair qu'il y a de la motion capture là-dessous ! On peut faire des combos, des esquives, et certains coups que l'on ne voit pas dans les autres types de boxe : genou, revers du poing... Bref, K-1 est un très bon jeu de boxe, à conseiller à tous les amateurs.

PANDA



Les fameux coups de genoux, autorisés en boxe thaï...

Entre chaque round, un superbe ralenti remontre les enchaînements intéressants.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : DAFT
- Éditeur : XING
- BOXE THAI
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : -
- Compatible : -

K-1 est un jeu de boxe thaï en 3D. La caméra change d'angle de vue et zoome automatiquement pour vous donner la meilleure vue possible de l'action. On se sert des boutons L et R pour faire des pas de côté. C'est un peu surprenant au premier abord, mais cela permet de se déplacer dans tout le ring efficacement. Chacun des quatre boutons représente un de vos membres : poing ou pied, gauche ou droit. La croix de direction, elle, permet de lancer un crochet, un direct ou encore un uppercut. Les combats sont assez violents, et l'on peut facilement aller au tapis sur un mauvais coup. En appuyant plus longtemps sur un bouton ou en prenant un peu d'élan, vous augmentez la puissance des coups. Il est également possible de réaliser des enchaînements et des coups différents en appuyant sur plusieurs boutons à la fois. Trois jauges en haut de l'écran donnent des indications sur l'état de votre boxeur. Parmi celles-ci, la barre de force influe sur la puissance de vos coups et celle de faiblesse indique les dégâts immédiats : si elle se remplit, vous allez au tapis, mais vous pouvez tenter de vous relever, car, heureusement, elle se décharge très vite.

Un bon crochet, avec tout le poids du corps, ça va faire mal.

Les deux coups partent en même temps, mais les poings sont plus rapides !

L'uppercut du boxeur en noir se perd dans la garde serrée de son adversaire.

PRESENTATION	*Une bonne intro filmée qui met tout de suite dans l'ambiance.*	88%
GRAPHISMES	*Les personnages sont modélisés en 3D de bien belle manière.*	87%
ANIMATION	*Peut-être un poil lente, mais les mouvements sont très réalistes.*	88%
MUSIQUE	*Plutôt agréable, mais pas assez variée.*	84%
BRUITAGES	*Excellents, ils contribuent grandement à l'ambiance.*	68%
DUREE DE VIE	*Vous en avez pour un bon moment avec ce jeu.*	88%
JOUABILITE	*La prise en main n'est pas immédiate, mais c'est précis.*	87%

INTERET 87%

Un bon jeu, bien réalisé, réaliste et jouable, qui devrait séduire les amateurs.

iste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE** 6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles** 46 rue des Fossés Saint Bernard 75005 PARIS Tél : 01 43 29 59 59
- **JUSSIEU/PC/MAC** 17 rue des Ecoles 75005 PARIS Tél: 01 46 33 68 68
- **PARIS/ST MICHEL** 56 boulevard St Michel 75006 PARIS Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO** 137 avenue Victor Hugo 75116 Paris Tél :01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)** 365 rue de Vaugirard 75015 Paris Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)** Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 - 77508 Chelles Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)** C. Ccial Art de Vivre Niv.1 Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)** 16 rue de la Paroisse 78000 Versailles Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)** 37, avenue de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)** C. Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)** 25 av. de la Division Leclerc N20 92160 Antony Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)** 60 av. du Général Leclerc N.10 92100 BOULOGNE Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)** C.Ccial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)** C. Ccial Parinor - Niv. 1 93606 Aulnay sous Bois Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)** 63 avenue Jean Lolive - N. 3 93500 PANTIN Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)** C. Ccial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 ST DENIS Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)** C. Ccial DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N.186 93700 DRANCY Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)** C. Ccial PINCEVENT N. 4 94490 ORMESSON Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)** 5 rue du Général Leclerc 94000 Créteil (Entrée rue piétonne, Créteil Village) Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)** 30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie) Tél : 01 43 901 901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)** C. Ccial Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)** C. Ccial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy Tél : 01 34 24 98 98
- **SANNOIS (95)** C. Ccial Continent 95110 SANNOIS Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)** C. Ccial Grand Littoral 13464 MARSEILLE Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)** C. Ccial St-Clair 14200 HEROUVILLE St-Claire Tél : 01 46 735 735 NOUVEAU !
- **TOULOUSE (31)** 14 rue Temponières 31000 Toulouse Tél : 05 61 216 216
- **REIMS (51)** 44, rue de Talleyrand 51100 REIMS Tél : 03 26 91 04 04
- **LILLE (59)** 52 Rue Esquermoise 59000 LILLE Tél. : 03 20 519 559
- **COMPIEGNE (60)** 37, 39 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE Tél : 03 44 20 52 52
- **LE MANS (72)** 44, 48 av. du Général De Gaule 72000 LE MANS Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)** C.Ccial GEANT CASINO Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)** C. Ccial AUCHAN GRAND CAP Mont Gaillard 76620 LE HAVRE Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)** 19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)** 1, rue Lamarck 80000 Amiens Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)** 12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers Tél : 05 49 50 58 58

Jeux en réseau sur PC

ouvert le dimanche

Accès Internet

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.

Ready 2 Rumble Boxing
DREAMCAST

Final Fantasy VIII
PLAYSTATION

Fifa 2000
PLAYSTATION

Dino Crisis
PLAYSTATION

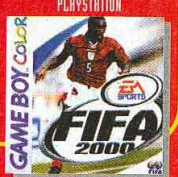
Formula One 99
PLAYSTATION

Demain ne Meurt Jamais..
PLAYSTATION

Xena
PLAYSTATION

Jet Force Gemini
NINTENDO 64

Turok Rage Wars
NINTENDO 64



Fifa 2000
GAME BOY COLOR

CADEAUX

50 Ballons offerts* pour l'achat du hit : FIFA 2000 sur Playstation

*Dans la limite des stocks disponibles

L'EVENEMENT DU MOIS

A partir du 15 Novembre, elle va vous en faire voir de toutes les couleurs...

La console + 1 manette **649F**

+60F en bons d'achat cadeaux

Bon de Réduction

15F

Valable jusqu' au 30/11/99

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre noncumulable

COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE

SCORE GAMES MULTIMEDIA

www.scoregames.com

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponnez votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

HOT LINE

commandez vos achats

Par téléphone : **01 46 735 720**

Par Minitel : **36-15 SCOREGAMES**

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par téléphone : **01 46 735 735**

Trucs & Astuces : **08 36 685 686**

..LES SERVICES SCORE-GAMES..

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

...LES NOUVEAUTES...LES NOUV

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC, Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de caisse)

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARANTIE...

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes... La qualité d'un jeu, les prochaines sorties ...etc

...L' ACCUEIL...LE CONSEIL...

HELLNIGHT

Dans Hellnight, vous n'avez pas d'arme pour vous défendre, mais vous pouvez vous cacher.

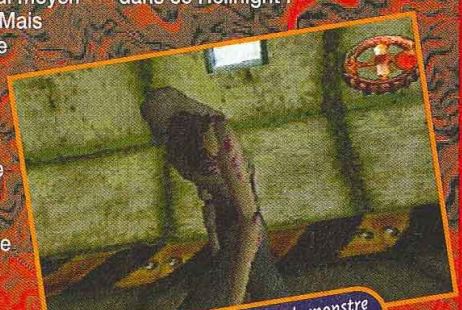
Imaginez un jeu à mi-chemin de Doom et Riven, avec une ambiance très gore. Hellnight en est l'exemple parfait. Parfait ?

La séquence d'introduction est la seule chose acceptable. Naomi ressemble étrangement à Reiko de Ridge Racer 4.

Hellnight est ce que l'on pourrait appeler un "Doom-Resident Evil-Riven-like". En effet, comme dans Doom, vous évoluez dans un monde en 3D, le long de sombres couloirs. Lorsque vous entrez dans une pièce, un écran fixe apparaît à la manière de Riven, et vous cliquez sur différentes parties de l'écran pour actionner boutons et manivelles, et récupérer des objets utiles à la continuation de votre aventure. Le jeu est gore et un monstre issu de manipulations génétiques est à vos trousses. Un seul monstre ? Petite explication. Alors que vous êtes dans le métro, un homme, qui se balade sur les rails, se fait percuter par votre rame, qui déraille. Vous, et Naomi, une autre survivante, sortez de votre voiture à la recherche de rescapés. Malheureusement, l'homme mystérieux se réveille et se transforme en une immonde bête assoiffée de votre sang. S'ensuit une folle course poursuite dans les dédales du métro.

The Trueman show

Ici, vous n'êtes pas un super héros armé jusqu'aux dents, avec une endurance aux frontières du réel. Vous n'avez ni pistolet, ni bazooka, pas même un cure-dents. Votre seul moyen de survie, c'est la fuite. Mais attention, une fois que le monstre vous a repéré, il se met à courir. Et vous, contrairement à lui, vous vous fatiguez. Les battements de votre cœur s'accélèrent, vous ralentissez, puis vous vous effondrez. Pour que le jeu dure, de petites pièces vous permettent de vous cacher, et une carte, bien pratique, vous indique où se trouve la bête. Vous êtes donc une personne tout à fait normale, avec ses faiblesses et ses émotions. Mais l'innovation ne fait pas toujours les bons jeux, et Hellnight en est la preuve "vivante". On tourne en rond dans ce Hellnight !



Il est pas chouette le monstre que vous avez aux trousses ?

Vous devez discuter avec le maximum de personnes pour progresser.

Naomi vous suit tout au long de l'aventure, et il faudra veiller sur elle.

AVIS NON ! NON ! RENON !

Hellnight partait pourtant d'un bon principe. Le fait de progresser sans aucune défense était particulièrement intéressant. Mais la pauvreté technique dont souffre ce titre le fait vite descendre au plus bas. De plus, la linéarité du scénario et les niveaux ultra-répétitifs (des couloirs, toujours des couloirs !) provoquent vite le tournis puis la lassitude. Et encore, ce n'est rien comparé au manque de vie de cet ensemble soporifique. Atlus nous avait habitués à bien mieux, avec Legend of Kartia. Hellnight méritera la palme d'or du plus mauvais jeu du mois.

KAEL

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ATLUS
- Éditeur : KONAMI
- DOOM-RIVEN-LIKE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
- Compatible : -

PRESENTATION	Une séquence en images de synthèse bien réalisée.	85%
GRAPHISMES	Bâclés. La 3D n'exploite pas les capacités de la console.	60%
ANIMATION	Les persos se déplacent lentement et manquent de réalisme.	65%
MUSIQUE	Bien pendant l'intro. Inexistante pendant le jeu.	60%
BRUITAGES	Les personnages évoluent en silence. Absence totale de vie.	60%
DUREE DE VIE	Le jeu est long, avec de nombreuses énigmes.	85%
JOUABILITE	Le personnage obéit bien, mais ses mouvements sont limités.	79%

INTERET 55%

Répétitif, lassant et soporifique à souhait. Dommage, l'idée était bonne.

NOUVEAU
le forum en pur son
.....LIVE !!!!

TeeNage-LiNe

Au moment où tu lis cette page, on est + de 50 à délirer en ligne !!!! Appelle vite...

08 36 68 47 48

Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler. Tu pourras laisser tes messages et en recevoir, mais pour éviter tout désagrément, garde secrets ton adresse et non numéro de téléphone.

Pour toute cette page : © AB : RC B 397 366 887 - 08 36 68 : 2.23 F/MN

TCHA TCHE
Viens nous rejoindre
INTERDIT AUX ADULTES

www.tchatche.com
la machine à se faire des amis dans toute la France.
En plus c'est TOTAL GRATUIT*
* Hors coût de connexion internet

ESPACE games

NEW

GAME COMMANDER +MULTIPORT	299 F	SIDE WINDER PAD	249
PRO THROTTLE	899 F	VOLANT PUMA GT	299 F
XENTOR 16Mb	995 F	VOLANT+ PEDALIER	
XENTOR 32Mb	1690 F	RETOUR DE FORCE	990 F

NEW — DVD

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR 2990 F

NOUVEAUTES

6 JOURS, 7 NUITS	179 F	LE CINQUIEME ELEMENT	189 F
007 GOLDEN EYE	169 F	LE DINER DE CONS	169 F
ABSOLUM 2022	189 F	LE ROI LION 2	179 F
ARMAGEDDON	169 F	LES AILES DE L'ENFER	169 F
BABE	199 F	LES VISITEURS 2	169 F
BAD BOYS	169 F	LEON	189 F
BIENVENUE A GATTACA	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
COMPLOTS	169 F	PIEGE A HONG KONG	169 F
CONTACT	169 F	POUR LE PIRE ET POUR LE MEILLEUR	189 F
DEMAIN NE MEURT JAMAIS	169 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
DUNE	189 F	SEXCRIMES	189 F
FORTRESS	179 F	SOUVIENS TOI L'ETE DERNIER	189 F
GODZILLA	189 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
JUMANJI	169 F	TERMINATOR 2	169 F
L.A. CONFIDENTIAL	169 F	TITANIC	249 F
L'ARME FATALE 4	169 F	TWISTER	189 F
L'ASSOCIE DU DIABLE	169 F	U.S. MARSHALS	169 F
L'HOMME AU MASQUE DE FER	179 F	VOLTE FACE	169 F
A RIVIERE SAUVAGE	179 F	WATERWORLD	189 F

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	269 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (CO)	199 F	ODDWORLD: L'EXODE D'ABE (CO)	199 F
ASTEROID (CO)	249 F	OBELIX (CO)	229 F
BATTLE SHIP (CO)	199 F	PAC-MAN + PAC PANIC (NB/CO)	199 F
BOMBERMAN QUEST (CO)	199 F	PITFALL (CO)	199 F
BRAIN DRAIN	99 F	POCKET BOMBERMAN (CO)	169 F
BREAK OUT (CO)	149 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
BUST A MOVE 3	149 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	POOL BILLARD (CO)	249 F
CAT WOMAN (CO)	199 F	POP UP	99 F
CENTIPEDE (CO)	169 F	POWER QUEST (CO)	249 F
CHESSMASTER 2 (CO)	199 F	QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
COOL HAND (CO)	199 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
CRAZY BIKERS (CO)	249 F	RAT RESERVOIR (CO)	149 F
CUTTHROAT ISLAND	99 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F	ROADSTERS (CO)	199 F
DUKE NUKEM (CO)	199 F	SILICON VALLEY (CO)	169 F
EARTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	SPY HUNTER + MOON PATROL (CO)	229 F
F1 WORLD GP (CO)	229 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
FIFA 2000 (CO)	229 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
FOURMIZ (CO)	229 F	SUPERCROSS 2000 (CO)	199 F
FROGGER (CO)	149 F	TAMAGOSHI	99 F
GAME & WATCH GALLERY (CO)	169 F	TARZAN	99 F
GODZILLA	149 F	TARZAN (CO)	229 F
KILLER INSTINCT	129 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	TOM ET JERRY (CO)	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169 F	TOP GEAR RALLY 2 (CO)	229 F
LOGICAL (CO)	199 F	TRACK'N FIELD	169 F
LOONEY TUNES (CO)	229 F	TUROK 2 (CO)	199 F
LUCKY LUCKE (CO)	229 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
MAGICAL TETRIS (CO)	229 F	UEFA STRIKER (CO)	229 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	V-RALLY (CO)	249 F
MAYA (CO)	199 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
MEN IN BLACK (CO)	199 F	WWF ATTITUDE	229 F
MICROMACHINE 1+2 (CO)	229 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
MISS PAC-MAN + SUPER PAC-MAC (NB/CO)	199 F	ZELDA (CO)	249 F
MISSIL COMBAT (CO)	199 F		
MISSION IMPOSSIBLE (CO)	229 F		
MONTEZUMA (CO)	199 F		
MOTOCROSS (CO)	199 F		

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + BATTERIE + LOUPE +SACOCHE (CO)	99 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F

* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU 1 CABLE LINK GRATUIT

PC

AGE OF EMPIRE GOLD	329 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	349 F
BALDUR'S GATE DE LUXE	399 F	LES 24 HEURES DU MANS	249 F
BUGS LOST IN TIME	299 F	LES FOURMIS	329 F
CASTROL HONDA SUPER BIKE 2000	329 F	LNF MANAGER 2000	369 F
CANAL +FOOTBALL 2000	299 F	MIGHT & MAGIC VII	369 F
CIVILIZATION CALL TO POWER (add-on)	199 F	NBA 2000	329 F
COMMAND AND CONQUER : TIBERIAN SUN	399 F	NHL 2000	369 F
DARKSTONE	349 F	PAVILLON NOIR	349 F
DRAKAN	349 F	RE-VOLT	299 F
DRIVER	349 F	RED GUARD	349 F
DUNGEON KEEPER 2	349 F	REVENANT	359 F
ENTRAINEUR 3 (add-on)	199 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
FIFA 2000	329 F	STAR TREK INSURRECTION	299 F
GTA 2	329 F	THE SPEED DEMONS	299 F
KINGPIN	299 F	THEME PARK WORLD	349 F
		TOMB RAIDER 4	349 F
		TRICKSTYLE	299 F

NEW — MANGAS FILMS

COFFRET

ALBATOR (7 vol.)	449 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ (6 vol.)	289 F
DBZ Série TV (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Série TV (8 vol.)	499 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
SAINT-SEYA : Poseidon (4 vol.)	199 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN-KU KAY (9 vol.)	490 F
STREET FIGHTER 2V (9 vol.)	499 F
TOM SAWYER (6 vol.)	349 F
X-OR série TV (7 vol.)	390 F

PACK SPECIAL

TOM SAWYER (vol. 7 à 12)	349 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 6)	129 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT (vol. 1 à 8)	99 F
KEN 2 vol.1	129 F
KEN 2 vol.2	129 F
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 110)	99 F
NADIA (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
OLIVE ET TOM (vol. 1 à 4)	99 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

69 F pièce 3 achetés 1 gratuit — 3 DO

ALONE IN THE DARK 2	69 F	SNOW JOB	69 F
ALONE IN THE DARK	69 F	SPACE HULK	69 F
BATTLE SPORT	69 F	SPACE PIRATE	69 F
CORPSE KILLER	69 F	STAR BLADE	69 F
DOOM	69 F	STATION INVASION	69 F
FIFA SOCCER	69 F	STELLA 7	69 F
FLYING NIGHTMARE	69 F	STRIKER	69 F
HELL	69 F	SYNDICATE	69 F
IMMERCENARY	69 F	TOTAL ECLIPSE	69 F
INCREDIBLE MACHINE	69 F	VIRTUOSO	69 F
IRON ANGEL	69 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69 F
KING DOM: THE FAR REACHES	69 F	WING COMMANDER 3	69 F
PEEBLE BEACH GOLF	69 F	ZNADNOST	69 F
PSA TOUR GOLF 96	69 F		
PSYCHIC DETECTIVE	69 F		
RETURN OF FIRE	69 F		
RISE OF THE ROBOT	69 F		
SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 F		
+ TEST MEMOIRE 15 MN	69 F		
SHOCK WAVE 1	69 F		

MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99 F
ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99 F
FLIGHT STICK (SIMULATION)	99 F

NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	1990 F
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
POWER SPIKES	149 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINCLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	349 F
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F
KING OF FIGHTER R1	199 F
NEO GEO CUP FOOT	199 F
PUZZLE	199 F
SAMOURAI SHADOWN	199 F
TENNIS	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	1990 F
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	2300 F

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU		449 F			
JAGUAR	Syndicate	49 F	Theme park	49 F	
MEGADRIVE	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE				
NEC CD	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE				
SUPER NINTENDO	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE				

ESPACE games

PLAYSTATION

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	129 F

JEUX JAP

FRONT MISSION 3	499 F
LEGEND OF MANA	499 F
MACROSS V.FX 2	499 F
RIVAL SCHOOL 2	449 F
WILD ARMS 2	***499 F***

JEUX EUROPEENS

ALUNDRA	349 F
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	299 F
ASTERIX	359 F
ATLANTIS	299 F
BATMAN ET ROBIN + K7	199 F
BLOODY ROAR 2	349 F
BUST A MOVE 4	269 F
CAESAR 2	299 F
CAPCOM GENERATION	***299 F***
CARMAGEDDON	***369 F***
CASTROL HONDA SUPER BIKE	***369 F***
CHINE	***349 F***
CHOCOBO	***349 F***
CONSTRUCTOR + MEMO	***249 F***
CROC 2	***369 F***
DBZ FINAL BOUT + PAD +MEMO	***299 F***
DRIVER	359 F
DREAMSTORY	***349 F***
DUNE 2000	***369 F***
EGYPTE	299 F
FIFA 99	299 F
FIFA 2000	***369 F***
FIGHTING FORCE 2	***349 F***
FINAL FANTASY VIII	***399 F***
FINAL FANTASY VIII COLLECTOR	***499 F***
FORMULA ONE 99	***349 F***
FOOTBALL MANAGER	***349 F***
GEX CONTRE DR. REZ	249 F
G-POLICE 2	***299 F***
GTA 2	***329 F***
GUNGAGE	329 F
GUY ROUX MANAGER 99 + MEMO	379 F
HOT WHEELS TURBORACING	***369 F***
HUGO 2	***299 F***
J.MADDEN 2000	***369 F***
KENSEI SACRED FIRST	299 F
KINGSLEY	***299 F***
KNOCK OUT KINGS 2000	***369 F***
LE SEME ELEMENT	299 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	***369 F***
LEGEND OF KARTIA	***349 F***
LEGEND OF FORESTIA	***369 F***
LEGO RACERS	***329 F***
LE MANS	***349 F***
LE MONDE DES BLEUS	***349 F***
LE MONDE DES BLEUS COLLECTOR	***499 F***
MARVEL VS STREET FIGHTER	299 F
METAL GEAR SOLID	369 F
METAL GEAR	
MISSION SPECIAL	***169 F***
MISSION IMPOSSIBLE	***369 F***
MILLENIUM SOLDIER	***369 F***
MONKEY HERO	249 F
MONOPOLY	299 F
+ MONOPOLY DE VOYAGE	
MULAN STORY	***349 F***
MUSIC 2000	***349 F***
NASCAR 2000	***369 F***
NBA LIVE 99	299 F
NBA PRO 99	369 F
NBA 2000	***369 F***
NFL EXTREME	299 F
NHL 2000	
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	***369 F***
OMEGA BOOST	299 F
POINT BLANK 2	***369 F***
POINT BLANK 2 + GUN	***549 F***
POP'N POP	***299 F***
PREMIER MANAGER 98	249 F
QUAKE 2	***349 F***
RAILROAD TYCOON 2	***349 F***
RAT ATTACK	369 F
RE-VOLT	***349 F***
RC STUNT COPTER	***299 F***
READY TO RUMBLE 2	***369 F***
RIDGE RACER IV	349 F
RIVEN	299 F
ROADSTERS	***329 F***
RUNNING WILD	249 F
SHADOWMAN	***349 F***
SHANGHAI	***299 F***
SILENT HILL	369 F
SILICON VALLEY	***349 F***
SLED STORM	***369 F***
SNOOKER	***349 F***
SOUTH PARK	***349 F***
SOUTH PARK LUV SHACK	***329 F***
SOUTH PARK RALLY	***329 F***
SPACE INVADERS	***199 F***
SPEC OPS	***329 F***
SPEED FREAKS	***349 F***
SPYRO	299 F
SPYRO 2	***TEL***
STAR WARS EPISODE 1	***369 F***
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	299 F
SUPERCROSS	***369 F***
SYPHON FILTER	349 F
TARZAN	***349 F***
TELEFOOT MANAGER	***360 F***
TOCA TOURING CAR 2	299 F
TOMB RAIDER 2+C.MEMOIRE + SOLUTIONS	199 F
TOMB RAIDER 3	299 F
TOMB RAIDER 4	***369 F***
TONY HAWK	
SKATE BOARDING	***369 F***
URBAN CHAOS	***360 F***
V-RALLY 2	369 F
VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE	***349 F***
WILD ARMS	299 F
WIPEOUT 3	***349 F***
WWF ATTITUDE	***349 F***
WORMS ARMAGEDDON	***369 F***
X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
X-FILES	***349 F***
XENA LA GUERRIERE	***369 F***

PLAYSTATION + DUAL SHOCK	
+100 F de bon d'achat	***790 F***
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))	
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	***269 F***
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	***199 F***
VOLANT act labs + C.FSX	***599 F***
PISTOLET	***199 F***
SIEGE RACQUET	***790 F***
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	***99 F***
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF + K7	***349 F***
2 MANETTES SANS FILS	***199 F***
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	***349 F***
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	***169 F***
CABLE DE LIAISON	***99 F***
GAME BOOSTER	***399 F***
MANETTE TURBO	***49 F***
MANETTE DUAL SHOCK	***199 F***
MANETTE ANALOGIQUE	***99 F***
MEUBLE DE RANGEMENT CARTE MEMOIRE	***79 F***
	49 F
C. MEMOIRE 120 BLOCS	***149 F***
CARTE MEMOIRE PARLANTE	***89 F***
PACK DE VIBRATION	***99 F***
PRISE PERITEL RGB	***49 F***
RALLONGE MANETTE	***49 F***
RANGE CD COULEUR	***49 F***
PAD SIMULATION + VIBREUR	***149 F***
V.G.A BOX	***499 F***
VIRTUAL GUN	***249 F***
SOURIS	***149 F***

PROMO PSX
JEUX NEUFS JAPONAIS

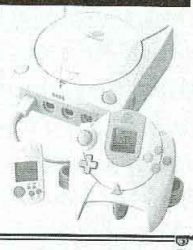
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99 F
MAGIC BEST WARRIOR	***69 F***

EUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY +CARTE MEMOIRE	199 F
ASTEROIDS	***129 F***
APE ESCAPE	***149 F***
BATTLE SPORT	99 F
BUST A MOVE 2	149 F
C.C. ALERTE ROUGE	169 F
COLIN MCRAE RALLY	169 F
COOLBOARDERS 2	149 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F
DIABLO	169 F
DEAD OR ALIVE	***199 F***
DIE HARD TRILOGY	169 F
DOOM	169 F
DREAMS	***149 F***
FIFA SOCCER 98	169 F
FINAL FANTASY 7	169 F
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORSAKEN	149 F
G.POLICE	149 F
GRAN TURISMO	149 F
GTA	149 F
GTA LONDON	169 F
GUARDIAN CRUSADE	***199 F***
GUARDIAN OF DARKNESS	***169 F***
HEART OF DARKNESS	169 F
IRON BLOOD	***149 F***
ISS PRO	169 F
JONAH LOMU RUGBY	149 F
LEGACY OF KAIN	149 F
MAGIC CARPET	149 F
MAGIC THE GATHERING	99 F
MDK	149 F
MEDIEVIL	***149 F***
MICROMACHINES V3	169 F
MONACO GP 2	169 F
MOTO RACER	129 F
NBA JAM EXTREME	149 F
NFL QUATERBACK 97	169 F
ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	***99 F***
POCKET FIGHTER	169 F
RASCAL	199 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL 2	99 F
REVOLUTION X	99 F
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
STREET FIGHTER EX PLUS ALFHA	***169 F***
SOUL BLADE	199 F
TAIL CONCERTO	***149 F***
TENCHU	99 F
TEKKEN 3	***149 F***
TIME CRISIS	149 F
TOCA TOURING CAR	199 F
TOMB RAIDER 2	169 F
TUNEL B1	169 F
VANDAL HEART	99 F
VIRUS	***149 F***
WWF WARZONE	***169 F***

DREAMCAST

CONSOLE DREAMCAST + MANETTE ET MODEM 1690 F	
VOLANT MC 2	***549 F***
MANETTE	***199 F***
VMS	***199 F***
VIBREUR	***199 F***
JOYSTICK ARCADE	***399 F***
CLAVIER	***249 F***
VOLANT	***499 F***
BLUE STINGER	***379 F***
BUGGY HEAT	***379 F***
DYNAMITE COP 2	***379 F***
FLYING HEROES	***379 F***
FORMULA ONE	***379 F***
GET BASS	***379 F***
HOUSE OF THE DEAD 2	***569 F***
+ GUN	***379 F***
HYDRO THUNDER	***379 F***
INCOMING	***379 F***
MILLENIUM SOLDIER	***379 F***
MONACO GRAND PRIX 2	***379 F***
MORTAL KOMBAT GOLD	***379 F***
NFL QUATERBACK 2000	***379 F***
PEN PEN	***379 F***
POWER STONE	***379 F***
READY TO RUMBLE 2	***379 F***
RED DOG	***379 F***
SEGA RALLY 2	***379 F***
SNOW SURFERS	***379 F***
SPEED DEVIL	***379 F***
SONIC ADVENTURE	***379 F***
SOUL CALIBUR	***379 F***
SOUTH PARK LUV SHACK	***379 F***
STREET FIGTER ALPHA 3	***379 F***
SUZUKI ALSTARE RACING	***379 F***
TOY COMMANDER	***379 F***
TRICKSTYLE	***379 F***
UEFA STRIKER	***379 F***
VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE	***379 F***
VIRTUA FIGHTER 3	***379 F***
WORMS ARMAGEDDON	***379 F***
WWF ATTITUDE	***379 F***



SATURN

JEUX JAP

GALAXY FIGHT	79 F
GRAN CHASER	79 F
SAMOURAI 3	99 F
SHINING FORCE 3 SCENARIO 2	299 F
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3	399 F
STREET FIGHTER ZERO 3	***449 F***
TOSHIDEN URA	***79 F***

JEUX EUROPEENS

RIVEN	***199 F***

AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F

AMOK	IRON MAN
ANDRETTI RACING	J.MADDEN 98
BLACK DOWN	JACK IS BACK
BLACK FIRE	LA HORDE
DEFCON 5	MAGIC CARPET
DOOM	NBA JAM EXTREME
FIFA 96	NBA JAM TE
FIFA 98	NBA LIVE 97
GEN WAR	NBA LIVE 98
GRID RUN	NHL POWERPLAY
HEXEN	PGA TOUR GOLF 97
HI OCTANE	SHOCK WAVE
SLAM AND JAM	
SOVIET STRIKE	
SPACE HULK 2	
TEMPEST 2000	
TRASH IT	
WORLD WIDE SOCCER 97	
WRESTLEMANIA	

NINTENDO 64

NINTENDO 64+F1 WORLD GP	***799 F***
NINTENDO 64 COULEUR +MANETTE	***649 F***
ACTION REPLAY PRO.	***399 F***
FORCE PACK VIBREUR	***99 F***
VOLANT + PEDALIER	***269 F***
RALLONGE MANETTE	***49 F***
MANETTE	***199 F***
MEMORY CARD	***49 F***
MEMORY CARD 4X	***129 F***
MANETTE+FORCE PACK	
+CARTE MEMOIRE	***149 F***
GAME BOOSTER	***349 F***
EXTENSION DE MEMOIRE	***199 F***

JEUX EUROPEENS

1080° SNOWBOARDING	369 F
AIR BOARDER 64	99 F
ARMORINES	***399 F***
BASS HUNTER	***399 F***
BOMBERMAN	299 F
BUST A MOVE 2	299 F
BUST A MOVE 3	399 F
CASTLEVANIA 3D	399 F
CAESAR'S WORLD OF GAMBLING	399 F
CENTER COURT TENNIS	149 F
COMMAND AND CONQUER	***429 F***
DIDDY KONG RACING	299 F
DUKE NUKEM: ZERO HOUR	***399 F***
EXTREME G	149 F
EXTREME G2	199 F
F1 POLE POSITION	199 F
F1 WORLD GP	249 F
F1 WORLD GP 2	369 F
FIFA 99	399 F
FIFA COUPE DU MONDE	299 F
FORSAKEN	199 F
F-ZERO X	***369 F***
GOEMON 2	429 F
007 GOLDEN EYE	279 F
HEXEN	99 F
HYBRID HEAVEN	***399 F***
HOT WHEELS	
TURBO RACING	***429 F***
JET FORCE GEMINI	***429 F***
KNOCK OUT KINGS 2000	***399 F***
LEGO RACERS	***379 F***
LODE RUNNER	369 F
LYLAT WARS	199 F
MAGICAL TETRIS	***399 F***
MARIO GOLF	***399 F***
MARIO PARTY	369 F
MICROMACHINES TURBO	399 F
MILO'S BOWLING	399 F
NAGANO	***149 F***
NBA JAM 2000	399 F
NBA PRO 99	***399 F***
NFL QBC 99	199 F
NFL QBC 2000	***429 F***
NEW TETRIS	***399 F***
QUAKE	99 F
QUAKE 2	399 F
RAINBOW 6	***399 F***
RAMPAGE	99 F
RAMPAGE 2	99 F
RAYMAN 2	***399 F***
RE-VOLT	***399 F***
READY TO RUMBLE 2	***399 F***
SHADOWGATE	***399 F***
SHADOWMAN	***399 F***
SOUTH PARK LUV SHACK	***429 F***
STAR WARS EPISODE 1	429 F
SUPER MARIO 64	249 F
SUPER MARIO KART 64	249 F
SUPER MONACO GP 2	399 F
TELEFOOT SOCCER 2000	***399 F***
TONIC TROUBLE	***399 F***
TOP GEAR RALLY 2	***399 F***
TUROK	149 F
TUROK 2	299 F
TUROK RAGE WARS	***399 F***
V-RALLY 99	***199 F***
WICKER SURFING	399 F
WORLD DRIVER CHAMP.	***379 F***
WWF ATTITUDE	***429 F***
WWF WARZONE	399 F
WORMS ARMAGEDDON	***399 F***
YOSHIE'S STORY	299 F
ZELDA	399 F

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3
2F23/mn

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire
75011 PARIS
(M° Voltaire)
TEL: 01.48.05.42.88
TEL: 01.48.05.50.67
Lundi: 13h-19h
Mardi au Samedi: 10h19h

36, rue Rivoli
75004 PARIS
(M° Hotel de ville ou St Paul)
TEL: 01.40.27.88.44
Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE 2, rue de Faidherbe
TEL: 03.20.55.67.43
Lundi au Samadi: 10h-19h

LILLE 44, rue de Béthune
TEL: 03.20.57.84.82
Lundi: 13h-19h
Mardi au Jeudi: 10h30-19h30
Vendredi au Samedi: 10h30-20h

DOUAI
39, rue St Jacques
TEL: 03.27.97.07.71
Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 30, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91
Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

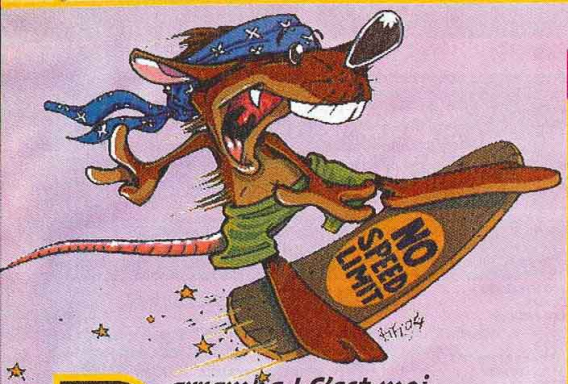
❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ☐☐ ☐☐

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Missions Spéciales au prix de 169 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01 64 81 20 23.

SPEEDY GONZATEST



Carramba ! C'est moi, Speedy, le cyber-rongeur le plus rapide de toute la profeciõn ! Entre deux raciõns de fromage, je me suis jetée, toutes dents dehors, sur les dernières nouveautés. Et il y en a pour tous les goûts, du soft pour rats des champs de la daube pour rats des villes. Car c'est bien connu, entre les souris et les roms, c'est une grande histoire... Des roms pour Game Boy Couleur, par exemple, avec les dernières verciõns de NHL, FIFA et Madden 2000, Papyrus et All Star Tennis. Sur Playstaciõn, ce sera très varié, avec Centipede Chaser, No fear Downhill, ou bien encore Chessmaster 2. La Dreamcast honore son premier Speedy Gonzatest avec un Kombat un peu trop Mortal...

PLAYSTATION

CHESSMASTER 2

"Checkmate, fool !"... Soit en français : "échec et mat, pauvre mec !". Chessmaster était un peu lent et pas très bien configuré en ce qui concerne les vues de l'échiquier. Il semble que les défauts aient été corrigés pour ce deuxième épisode. Le jeu est agréable, et un paquet d'options sont configurables. On pourra revenir sur chaque coup ou encore faire jouer son coup par l'ordinateur. Bref, c'est ludique, éducatif, intelligent et moins astreignant à utiliser qu'un échiquier électronique. Dommage que l'on ne puisse pas changer les motifs des pièces, ça aurait été un plus notoire. Les torturés du cerveau et autres petits génies

PLAYSTATION

WCW MAYHEM

Dire qu'à une époque, je croyais dur comme fer aux exhibitions de catch (les souris sont très crédules...). Mais tout cela n'est qu'une comédie ! M'étant aperçue de la tromperie, mon amour pour ce sport de foire s'est amoidri. Enfin, sur Playstation, c'est toujours plus fun qu'à la télé. Le jeu est assez fidèle à l'ambiance de ces shows endiablés, les personnages sont assez bien reproduits. Reste que des jeux dans le genre, il y en a un paquet, que Mayhem n'est pas très joli, et que c'est loin d'être le meilleur. Les prises sont peu nombreuses et les persos mal animés.

64%

Electronic Arts.

PLAYSTATION

NO FEAR DOWNHILL

Le VTT connaît un franc succès. D'abord prévu pour la montagne (d'ou son nom d'origine, "Moutain Bike"), il est présent en masse sur le bitume de la plupart des grandes villes. Mais ici, on ne se cantonne pas à la ville, c'est de vrai vélo tout terrain dont il s'agit. Le jeu propose en fait un véritable championnat. Tout comme dans la réalité, le cycliste a des limites, représentées par une barre d'énergie (EPO ?) qui se consume peu à peu. Il faudra donc gérer cette barre, les virages et les sauts. Quelques figures sont réalisables, c'est jouable, pas révolutionnaire et pas vraiment beau.

Codemasters.

75%

PLAYSTATION

10%

HUGO 2

Ah, Hugo... Moi qui adore Karen Cheryl, je regardais le jeu télévisé uniquement pour ses beaux yeux. Hugo n'apportait pas grand-chose aux jeux vidéo, et bien peu à la télévision. Alors quelle idée de nous pondre Hugo 2 ? Deux fois plus débile, deux fois plus moche, il vous rendra deux fois moins intelligent ! Les actions se résument à esquiver à droite ou à gauche, les graphismes sont immondes, voire à gerber. Le pire, c'est qu'à la télé, on pouvait gagner des trucs, mais là, qu'est-ce

PLAYSTATION

MULAN

90%

Disney Interactive nous propose un click and play basé sur les aventures de Fa Mulan, une jeune Chinoise en mal de reconnaissance matrimoniale. Le jeu est présenté sous forme de conte interactif. Il faudra se servir des objets vous entourant pour résoudre de petites énigmes. Le jeune joueur est très bien orienté et le jeu plein d'un humour de bon ton. Vous l'aurez compris, Mulan s'adresse aux petiots, à partir de cinq ans. Ils pourront chanter ou encore créer leurs propres

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + BATTERIE + LOUPE +SACOCHE (CO)	99 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F

* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU 1 CABLE LINK GRATUIT

METAL SLUG X
KING OF FIGHTER 99 2390 F

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU		449 F		
JAGUAR	Syndicate	49 F	Theme park	49 F
MEGADRIVE	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE			
NEC CD	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE			
SUPER NINTENDO	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE			

Passionné de Metal Gear Solid ?

Votre nouvelle mission, si vous l'acceptez...

❶ Vous abonner à Consoles +

1 an / 12 numéros = 420 F

❷ Recevoir Metal Gear Solid Missions Spéciales

169F prix public

❸ Réaliser une affaire :

429F au lieu de ~~589F~~ soit 160F d'économie

KONAMI

❹ Jouer !!!

Attention, vous devez impérativement posséder le jeu Metal Gear Solid pour pouvoir charger Metal Gear Missions Spéciales et vivre de nouvelles aventures.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de 589 F soit **160 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Metal Gear Missions spéciales** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

MG 94

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél.: (facultatif) .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Missions Spéciales au prix de 169 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01 64 81 20 23.

PLAYSTATION

NHL 2000

Les nouveautés sport de la saison 2000 débarquent en force ! NHL 2000 propose bien évidemment les matchs de la saison 98/99, et, comme d'habitude, il ne faut pas s'attendre à un tour de force au niveau des changements. De toute façon, arrivé à un certain stade (de foot, mouarf) il est difficile d'innover. Quelques options nouvelles dans les règles, une gestion des caméras améliorée, un mode de jeu supplémentaire (le mode Dynastie), une plus grande vitesse d'action et une plus grande variété dans les stratégies d'attaque, c'est tout de même ça de pris. Le côté management est lui aussi un peu plus poussé et la bande-son ne vous laissera pas impassible. On peut jouer jusqu'à huit. Bref, c'est plutôt réussi.

Electronic Arts Sports.

88%*

***pour ceux qui n'ont pas déjà NHL99**

PLAYSTATION

CENTIPEDE

Après Space Invaders, notre "spécial nostalgiques en mal de gros pixels et de graphismes à gerber" est ce mois-ci consacrée à Centipede... Le principe était génial à l'époque, mais il ne tient plus la route du tout. Non contents de ne pas s'en être aperçus, les programmeurs ont créé une nouvelle version aux graphismes pas racoleurs du tout. C'est peut être pour ne pas faire de l'ombre à ce hit préhistorique. La différence avec la version originale (disponible dans le mode Arcade) est à peine visible ! Un véritable tour de force ! Le pire, c'est qu'en plus, c'est long à charger ! Acheter une Playstation pour jouer à des jeux Atari 2600...

Ils nous prennent pour qui ?

Ubi Soft.

67%

DREAMCAST

MORTAL KOMBAT GOLD

35%

Le premier Mortal Kombat avait surpris (et séduit !) tout le monde par son côté très gore. Mais une fois l'effet de surprise passé, on ne peut pas dire que ce soit le meilleur jeu de baston. L'animation des coups est très mal décomposée et les combattants ont tous la même attitude. De plus, les personnages du début de la série se sont éparpillés au fil des versions.

Mis à part la 3D (pas très belle pour la machine), il n'y a pas grand-chose de nouveau. Alors que les développeurs de jeux de baston se creusent la tête pour nous inventer de nouveaux modes, Midway n'innove ici en rien ! La jouabilité n'a pas évolué non plus et demeure toujours aussi rigide.

Bref, à oublier vite fait si l'on ne veut pas sombrer dans un mortel ennui.

Midway.

GAMEBOY COLOR

90%

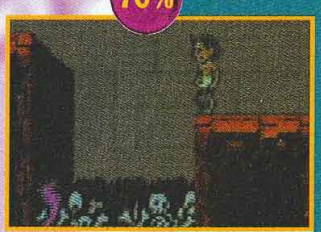
ALL STAR TENNIS 99

Avec le parrainage de Yannick Noah, Ubi Soft nous propose son tennis de stars. Si vous avez un a priori sur les licences, rassurez-vous, cette parodie de tennis possède une vitesse de jeu très fun et une jouabilité exemplaire. On ne sait pas si l'on pourra rejouer le match mythique de Yannick, lorsqu'il avait bu une demi-bouteille de rosé avant d'affronter Matts Willander en finale de Roland Garros... Toujours est-il que le jeu est très fun et devient la nouvelle référence du genre.

Ubi Soft.

GAMEBOY COLOR

70%



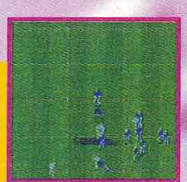
PAPYRUS

Voici un petit jeu de plates-formes qui nous transporte dans la chaude ambiance des pyramides d'Egypte. Le déroulement du jeu est plutôt classique, avec des bonus à récupérer tout au long des niveaux que l'on terminera à grands coups de sauts sur des plates-formes. Un genre de jeu dont la Game Boy regorge... Même si l'animation du perso est exemplaire sur cette machine, Papyrus semble très classique et aura du mal à se faire une place.

Ubi Soft.

GAMEBOY COLOR

MADDEN NFL, NHL ET FIFA 2000



La nouvelle fournée des jeux de sports d'Electronic Arts arrive sur GBC ! Du hockey, du foot américain et du soccer européen pour les sportifs que vous êtes. Pratique, lorsque l'on prend les transports pour rentrer après l'entraînement. Bien sûr, toutes les innovations possibles ont été réalisées et les graphismes remis au goût du jour, mais comme d'hab, si vous ou l'un de vos proches possédez la version précédente, l'investissement n'est pas, comment dire, euh... indispensable.

Electronic Arts.

85%

CONCOURS

CONSOLES +

mediasoft multimedia

En automne, les consoles tombent comme des feuilles !!!

10 PlayStation à ramasser chaque mois !!!

A GAGNER

DU 24/09 AU 16/12/99

PAS DE JALOUX, CHOISISSEZ VOUS-MEME LE JEU PLAYSTATION QUE VOUS VOULEZ RECEVOIR (C'EST PAS BEAU ÇA ?)

30 abonnements de 1 an à Consoles +

30 PlayStation

60 jeux PlayStation

90 Graphic Kit collectors pour PlayStation

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

120 figurines Star Wars

150 Memo Kit

** 1ère session du 24/09 au 21/10/99, 2e session du 22/10 au 23/11/99, 3e session du 24/11 au 16/12/99

3615 et 08 36 68 : 2,23F/min

Extrait du règlement : Mediasoft Multimedia et Consoles + organisent un concours du 24/09/99 au 16/12/99 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté chaque mois** de 10 PlayStation, 10 abonnements de un an Consoles +, 20 jeux PlayStation, 30 Graphic Kit, 40 figurines Star Wars et 50 Memo Kit. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions par téléphone au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants de chaque session seront déterminés d'après les 80 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* et les 80 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

mediasoft multimedia

Distributeur des Graphic Kit (exclusivité pour la France), de jeux vidéo, consoles, accessoires et figurines.
Tél. : 01.39.91.50.01 - Fax : 01.39.91.69.26 E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

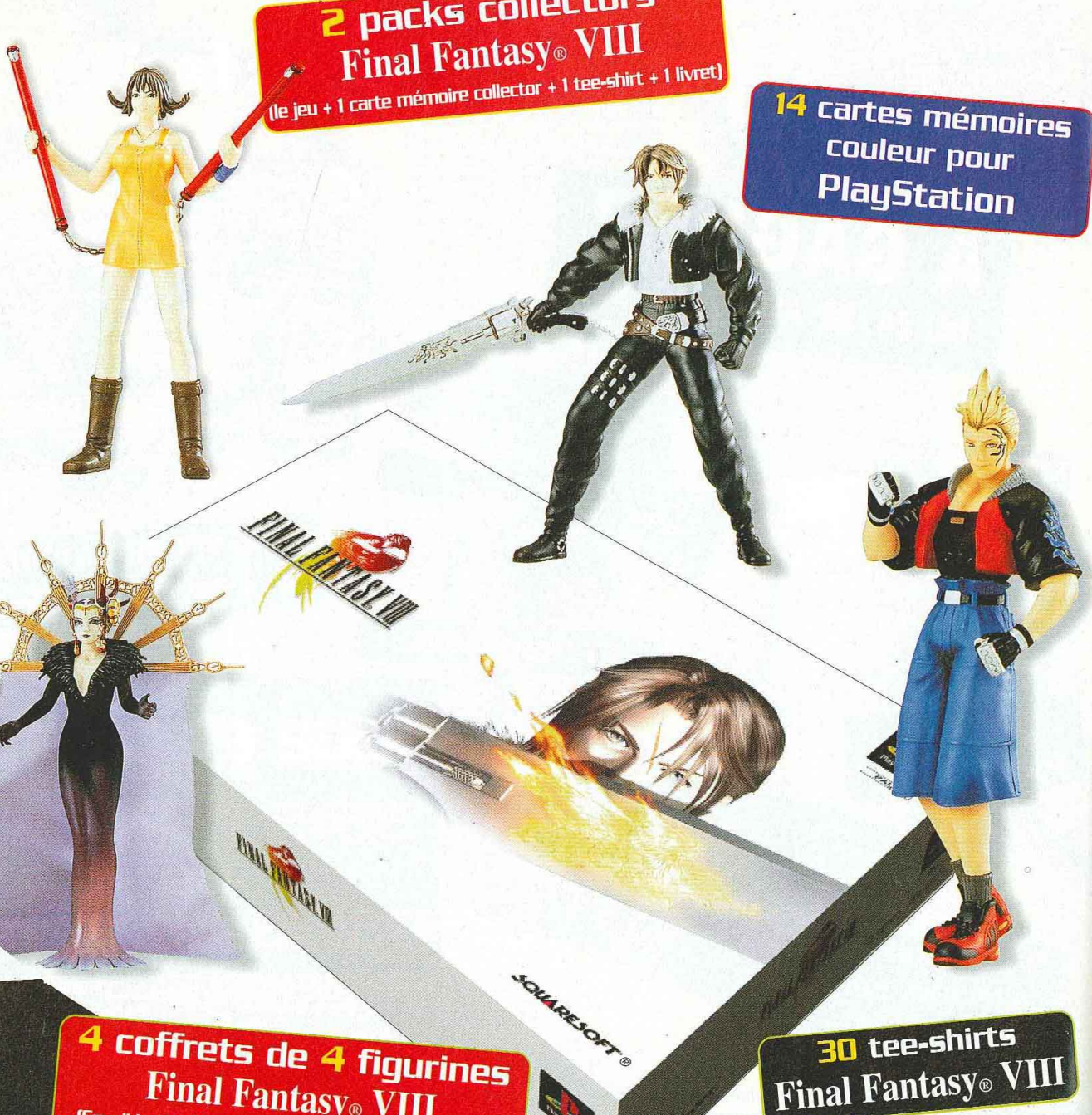
PlayStation et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation

168 LOTS A GAGNER !!!

2 packs collectors
Final Fantasy® VIII
(le jeu + 1 carte mémoire collector + 1 tee-shirt + 1 livret)

14 cartes mémoires couleur pour PlayStation



4 coffrets de 4 figurines
Final Fantasy® VIII
(Squall Leonhart, Zell Dincht, Selphie Tilmitt et Edea)

30 tee-shirts
Final Fantasy® VIII

Photos non contractuelles

*3615 et 08 36 68 : 2,23F/min

CONSOLES+

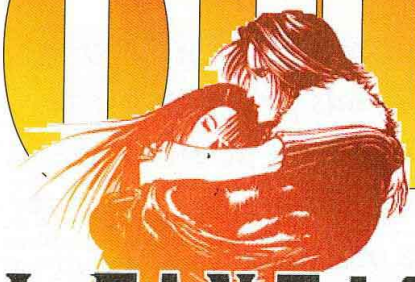
et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Final Fantasy® VIII 1999 Square Co. All rights reserved. Published by Square Europe Ltd.

BANDAI

SQUARESOFT®

Extrait du règlement :
prenant : le jeu sur
4 figurines de 15 cm d
répondre à des séries d
le 08.36.68.11.41* et le
de écrite à : Consoles +

CONCOURS



FINAL FANTASY® VIII

8 jeux Final Fantasy® VIII

110 figurines Final Fantasy® VIII

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

Extrait du règlement : Sony, Bandai et Consoles + organisent un concours du 22/10/99 au 23/11/99 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté de 2 packs collectors Final Fantasy VIII (comprenant : le jeu sur PlayStation, une carte mémoire collector Final Fantasy VIII, un tee-shirt Final Fantasy VIII, un livret sur le jeu), 8 jeux Final Fantasy VIII sur PlayStation, 4 coffrets de 4 figurines de 15 cm de haut, 14 cartes mémoires couleur pour PlayStation, 30 tee-shirts Final Fantasy VIII, 110 figurines Final Fantasy VIII de 15 cm de haut. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions par téléphone au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 84 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* et les 84 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Final Fantasy VIII, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

PlayStation

Pour mieux vous guider dans le choix de vos jeux, on vous propose, tous les mois, une liste de titres incontournables, classés par genre et par console. Ce mois-ci, honneur à la formule 1 avec l'arrivée de Monaco GP Racing Simulation 2. Dès le mois prochain, les bombes Dreamcast feront leur apparition dans cette rubrique.

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID

- Konami
- 1 Joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER

- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 2

- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Le jeu le plus gore et le plus angoissant de la Playstation ! Une aventure qui va vous donner des frissons et la chair de poule (belge). Une vraie boucherie !

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D
TEKKEN 3

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

BOXE
K.O. KINGS

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans la peau des plus grands champions, mettez tous vos adversaires KO. Mohammed Ali, Sugar Ray, Mike Tison... ils sont tous là !

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4

- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3

- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

DOOM-LIKE
DUKE NUKEM 3D

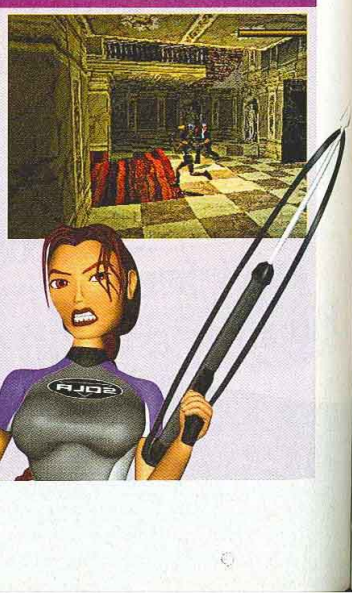
- GT Interactive
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Un épisode du célèbre Duke Nukem développé spécialement pour la Playstation avec des niveaux inédits. Humour et sang frais à tous les étages.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 2

- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire

On ne présente plus le jeu qui a donné ses lettres de noblesse à l'exploration 3D. Ce deuxième volet a gardé sa pêche. Il suffit de plonger dedans pour ne plus en ressortir. Amusez-vous à découvrir des décors magnifiques, baignant dans une ambiance unique. Les mouvements de l'inaccessible Lara sont aussi variés que nombreux. Alors, si vous n'avez pas déjà succombé à son charme, allez-y les yeux fermés (ou, mieux, gardez-les ouverts pour apprécier les appas de la pin-up la plus célèbre du monde du jeu vidéo).



FOOT ARCADE
ISS 98

- Konami
- 2 Joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Carte-mémoire

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

GLISSE
X-GAMES PRO BOARDERS

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN

- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

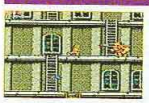
Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VII

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire

L'aventure avec un grand "A". La magie de Final Fantasy VII vous transportera au royaume des rêves. Dans la peau de Cloud, Tifa, Aeris et Red XIII, vous devrez sauver le monde et déjouer les plans diaboliques de Sephiroth. Au passage, plein de petites quêtes allongeront considérablement la durée de vie du jeu. Elever des Chocobo, jouer au casino, faire du snowboard, conduire une moto, plonger avec un sous-marin... Final Fantasy VII propose une telle variété qu'on ne sait plus où donner de la tête. En un mot : indispensable !!!

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO

- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Une fois que vous aurez pris le volant de l'une des cent cinquante voitures, votre vie ne sera plus la même. Les ralentis vont vous retourner la tête !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

- GT Inetractive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

WARGAME
VANDAL HEARTS

- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

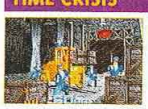
En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre.
En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
TOP GEAR OVERDRIVE

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les jeux de course ne sont pas vraiment top sur N64. Alors quand on en tient un correct, on en profite pour vous le signaler. La maniabilité est très arcade.

BASKET
NBA PRO 99

- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

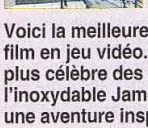
Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

GLISSE
1080 SNOWBOARDING

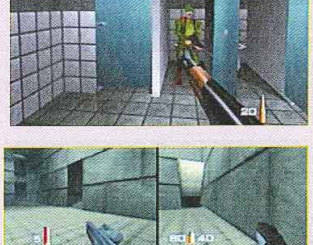
- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

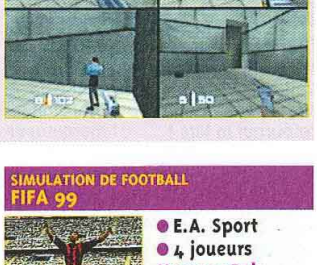
Les sports d'hiver sont loin maintenant. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse des dernières vacances.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak





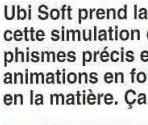
Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaise à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multijoueur est, quant à lui, une merveille du genre et 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64

- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

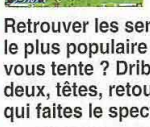
FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

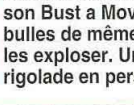
FOOT ARCADE
ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueur
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

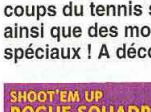
PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

TENNIS
ALL STAR TENNIS



- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

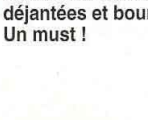
Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa. Toutes les sensations de ce sport magnifique dans une cartouche.

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

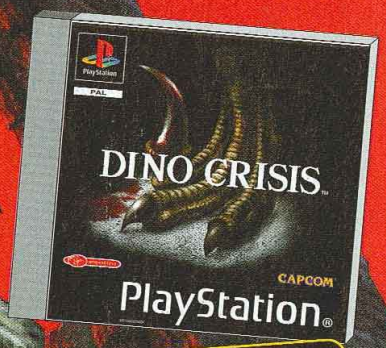
*3615 et 08 36 68 : 2,23F/min
CONSOLES+
Extrait du règlement : Virgi
40 tee-shirts Dino Crisis et 3
50 meilleurs scores obtenus
Consoles +, Concours Dino
© CAPCOM CO., LTD. 199
Virgin is a registered trade

CONCOURS

DINO CRISIS™

100 GAGNANTS !

A GAGNER :



10 jeux Dino Crisis

20 sacs Dino Crisis

40 tee-shirts Dino Crisis

30 bobs Dino Crisis

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

*3615 et 08.36.68 : 2,23F/min

CONSOLES + | Virgin INTERACTIVE

Extrait du règlement : Virgin Interactive et Consoles + organisent un concours du 22/10/99 au 23/11/99 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté de 10 jeux Dino Crisis sur PlayStation, 20 sacs Dino Crisis, 40 tee-shirts Dino Crisis et 30 bobs Dino Crisis. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions par téléphone au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* et les 50 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Dino Crisis, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

CAPCOM | PlayStation

PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS...

En un coup d'œil, toutes les sorties des jeux pour les mois à venir.

DÉCEMBRE

PLAYSTATION
- Action Man• Crash TeamRacing
- Cyber Tiger
- Die Hard Trilogy 2
- Earthworm Jim 3D
- Fifa 2000
- Fighting Force 2
- Formula One 99
- Glover
- Gran Turismo 2
- Grand Theft Auto 2
- ISS pro evolution
- Jimmy White's 2 Cueball
- KO Kings 2000
- Les Schtroumpfs
- Millenium SoldierExpendable
- Missile Command
- Motocross Championship
- MTV Snowboarding
- Music 2000
- Nascar 2000
- NBA 2000
- NBA Basketball 2000
- NBA Showtime
- NFL Blitz
- NHL Championship 2000
- Prince Naseem Boxing
- Qbert
- Ready 2 Rumble
- Renegade Racer
- Rizing Zan
- Roadster 99
- South Park Luv Shack
- Special Ops
- Tom Clancy's Rainbow Six
- Tomb Raider, La Révélation Finale
- Tomorrow Never Dies
- Tricky'n Snowboarder
- Um Jammer Lammy
- Vigilante 8 : 2nd Offense
- Warpath
- Wild Water Racing
- Worms Pinball
- Wu Tang : Shaolin Style
- Xena, Princess Warrior

NINTENDO 64
- Armorines
- Cyber Tiger
- Donkey Kong
- Dreamstory
- Earthworm Jim 3D
- Hot Wheels
- KO Kings 2000
- Nascar 2000
- NBA 2000
- NFL Blitz
- NFL Quaterback Club 2000
- Perfect Dark
- Ready 2 Rumble
- Resident Evil 2
- Ridge Racer 64
- Roadster 99
- South Park Luv Shack Sprocket
- Vigilante 8 : 2nd Offense
- WCW Mayhem
- Worms Armageddon
- Xena, Princesse Guerrière, Le Talisman du destin

DREAMCAST
Buggy Heat
Deadly Pursuit
Dynamite Cop
Evolution
Fighting Force 2
M-SR
NBA 2000
NFL Blitz
NFL Qualterback Club 2000
Pen Pen
Red Dog
Shadowman
Slave Zero
Snow Surfers
Soul Fighter
Soulcalibur
South Park Luv Shack
Street Fighter Alpha 3
Tokyo Highway Challenge
UEFA Striker
Vigilante 8 : 2nd Offense
Worms Armageddon

JANVIER

PLAYSTATION
- Ace Combat 3
- Eagle One Harrier Attack
- Grandia
- Jackie Chan Stuntmaster
- Les 24 heures du Mans
- Official Formula One Racing 99
- Premier Manager 2000
Propinball The Fantastic Journey
- Shadow Madness
- Shaolin
- Sheep
- Space Debris
- Thrasher : Skate and Destroy
- Tiny Tank
- Urban Chaos
- PSX South Park Rally

NINTENDO 64
- Gauntlet Legend
- South Park Rally

DREAMCAST
- Roadster 99

FÉVRIER

PLAYSTATION
- Alien Resurrection
- Barbie
- Beatmania
- Brasil V-Soccer
- Canal + foot
Colin McRae Rally 2
- Dance Dance Revolution
- DIRT
- Ergheiz
- Fear Effect
- Formula One Championship
- Galerians
- International Track'n Field 2
- Medievil 2
- Messiah
- Micromachines 4
- Moto Racer 3
- Mulan
- New World
- NFL Quaterback Club 2000
- Project : Vanishing Point
- Resident Evil 3 : Nemesis
- Road Rash Unchained
- Speedball 2
- Star Ixiom
- Star Trek
- Supercross
- Suzuki Alstare Racing
- Team Buddies
- Test Drive 6
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off Road 4
- The Misadventure of Tron
- Toca World Touring Car

NINTENDO 64
- Battlezone
- Blues Brothers 2000
- California Speed
- Castlevania 2
- Daikatana 64
- Destruction Derby 64
- Duck Dodgers
- Excitebike 64
- Harvest Moon 64
- ISS Millenium
- Jest
- NBA Pro 99
- NHL Pro 99
- Starcraft 64
- Supercross
- Taz Express
- Turok : Rage of War

DREAMCAST
- Arcatera
- Deep Fighter
- Dragon's Blood
- Furballs
- MDK2
- Plasma Swords
- Resident Evil 2
- Resident Evil Code Veronica
- Re-volt
- Stupid Invaders
- Supreme Snowboarding

Attention, ces dates sont susceptibles de varier en fonction des "impératifs de développement", comme disent nos amis les éditeurs. Sacrés eux !

TIPS

A fond la caisse avec WipEout 3. Consoles+, c'est déjà demain. Si vous êtes prêt à entrer dans le futur de plain-pied, tournez la page. Et ce n'est que le début, la suite des astuces exclusives de la nouvelle simulation futuriste de la Playstation arrivera dès le mois prochain. Trop A+.

Attention, ces dates sont susceptibles de varier en fonction des "impératifs de développement", comme disent nos amis les éditeurs. Sacrés eux !

TIPS

Salut les as ! On ne sait plus où donner de la tête : on attend toujours le Disk Drive de la N64 ; on entend parler d'une portable 32 bits, toujours chez Nintendo ; Sony nous prépare un hybride de console et d'ordinateur ; L'invasion Dreamcast est en cours (mais, vu que c'est Big Gates qui est aux commandes, passera-t-elle le bogue de l'an 2000 ?) ; tamagoshis, ordinateurs, consoles et téléphones s'enfilent, se mélangent, s'entrecroisent... Et ce n'est que le début ! Retour sur le plancher des vaches, avec des tips trop chanmés graves de grave. J'hésite à publier des astuces sur des titres import N64. N'étant pas toujours des gros hits, ils sont importés au compte-gouttes et deviennent introuvables au bout de deux semaines. Toutefois, si vous vous sentez lésés, n'hésitez pas à m'écrire. Si vous êtes assez nombreux, j'en tiendrai compte.
Switch
(Speuwish pour les intimes)

NINTENDO 64

MONSTER TRUCK MADNESS (PAL)

Aux États-Unis, tout est monstrueux ! Pour se détendre entre deux Bud, les Ricains organisent des concours d'écrabouillage de voitures à coups de 4x4 ! Pauvres gens... Deux petites astuces vont vous faciliter la tâche.

Note : les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran des mots de passe.

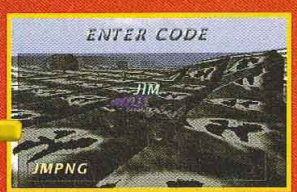
MISSILES INFINIS
Inscrivez : Y_WNT_T

Voici l'écran des mots de passe.

Les concurrents s'envolent sous l'effet des missiles.

TEXTURES BIZARRES
Inscrivez : JMPNG

Si c'est réussi, vous verrez les textures changer et le nom "JIM" apparaître.



MOTS DE PASSE DES NIVEAUX
Note : en plus des lettres, il faut inscrire certains symboles. Ils seront décrits entre [crochets].

Ruins
GKGH[Flèche haut]G[Etoile][Flèche gauche]

Junk Yard
JGJKLJP[Etoile]

The Heights
MSMN[Flèche droite]M7QW

Voodoo Island
PKPQRP[Flèche haut]T793

Greenhill Pass
SKST[Etoile]SDW[Flèche haut]C61R

Wasteland
VOVWXVGZDF9463R

Aztec Valley
YGY209YJ2G[Flèche gauche]C796462

Alpine Challenge
101231M5JLF[Flèche haut]C979S0D

Death Trap
404564P8M[Flèche droite][Flèche gauche]DFC[Flèche haut]CV32KC

NINTENDO 64

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP (PAL)

Il y a beaucoup d'amateurs de simulations de course... Il faut dire que la N64 commence à être fournie en la matière. World Driver fait partie du gratin. Il est rarement évident d'obtenir toutes les voitures... Le rêve va devenir réalité avec toutes les voitures de la League GT2.

TOUTES LES VOITURES GT2
Commencez une nouvelle carrière et dans l'un des différents menus, pressez : Z, Droite sur la croix directionnelle, trois fois Z, B, C-Bas, A, Droite sur la croix et Start.

C'est dans cet écran qu'on peut faire la manipulation.

Si c'est réussi, toutes les voitures seront disponibles rien que pour vous.

Elle est belle, non ?

D'AUTRES TIPS ? ILS S

NINTENDO 64

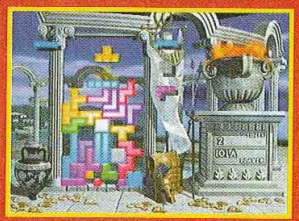
NEW TETRIS (PAL)

Décidément, c'est la saison des jeux de réflexion. On ne présente plus la matrice du genre : Tetris. Les musiques de cet épisode sont vraiment entraînantes. Mais bon, c'est un jeu de réflexion et certains joueurs ont du mal... Voici pour eux une astuce qui transformera le jeu en kaléidoscope, histoire de les détendre. Quant aux pros, le mode Turbo leur mettra les nerfs à rude épreuve.

Note : les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran où l'on entre le nom du joueur.

MODES TURBO

Pendant le jeu seul, inscrivez : 2FAST4U
Contre la machine, inscrivez : AI2EZ4U?



En mode Turbo, le jeu se complique.

MODE KALÉIDOSCOPE

Tout d'abord, allez dans les Options pour le son. Mettez les musiques sur "Choisir", puis placez-vous sur la musique "HALUCI". Ensuite, inscrivez comme nom "HALICU" puis validez. Le jeu deviendra un kaléidoscope.

Les phases de l'astuce, point par point.

NINTENDO 64

MILO'S ASTRO LANES

Milo's Astro Lanes est la simulation futuriste de bowling du moment... Ambiance "Star Trek" pour les décors, "X-Files" pour l'intérêt... Ceux qui adorent le bowling craqueront peut-être. En récupérant les étoiles qui jonchent la piste, on obtient des bonus.

Note : tous ces codes s'effectuent pendant le tour du joueur, boule en main et pendant la Pause.

Dur, dur... Heureusement, il existe des astuces pour avoir directement toutes les boules bonus : Boost, Clone, Acid...

LE BOOST

Pressez R, R, L, L, R, L.

Le boost vous permettra de passer des tremplins.

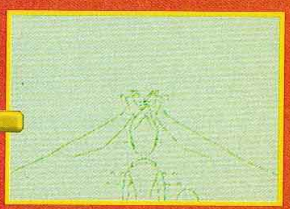
LA BOULE TRIPLE

Pressez trois fois L, trois fois R.

La boule triple n'est pas aussi efficace que la grosse boule.

TOUT LE JEU EST VERT

Pressez R, L, R, L, L, R.



C'est gerbant !

LA GROSSE BOULE

Pressez L, L, R, R, L, R.

L'arme ultime pour le strike systématique.

POUR DOUBLER L'IMPACT ET LE POIDS DE LA BOULE

Pressez trois fois R, trois fois L.

La balle en os est plutôt compacte.

PS ? ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

DREAMCAST

READY TO RUMBLE (F)

Voici le jeu de boxe le plus original qu'on ait vu, et sur Dreamcast en plus. Il ne devrait d'ailleurs pas tarder à arriver sur Nintendo 64. A force de taper votre adversaire les lettres R.U.M.B.L.E apparaissent. Dès que le mot est complet, pressez L et R pour augmenter la rapidité et la puissance de vos coups. Un concept redoutablement fun ! Comme dans beaucoup de jeux du genre, il y a des persos cachés. Heureusement, avec Switch pas besoin de se fatiguer.

Note : toutes les astuces qui suivent s'inscrivent au cours du championnat dans "nom de gym".

POUR AVOIR LA CLASSE DE BRONZE
Inscrivez : RUMBLE POWER

C'est ainsi que le tip s'effectue.

À vous les personnages cachés.

POUR AVOIR LA CLASSE D'ARGENT
Inscrivez : RUMBLE BUMBLE. Bruce Blade sera dispo en mode Arcade.

POUR AVOIR LA CLASSE D'OR
Inscrivez : MOSMA! Natt Daddy sera dispo en mode Arcade.

POUR AVOIR LA CLASSE CHAMPION
Inscrivez : POD 5!

POUR AVOIR D'AUTRES TENUES
Sur l'écran de sélection des personnages, appuyez sur : X + Y.

De nouvelles tenues sont disponibles.

POUR NARGUER L'ADVERSAIRE
Pendant le combat, maintenez : X + A ou Y + B.

Je suis le King.

Et voilà, comme à l'entraînement.

POUR AVOIR UN DÉCOR DE GYMNASE EN MODE ARCADE 2 JOUEURS
Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez : R.

NINTENDO 64

QUAKE 2 (US)

Ce Doom-like a fait nombre d'émules sur PC. Le mode Multijoueur est d'un fun sans commune mesure. Tous ceux qui se ventilent sur GoldenEye vont pouvoir s'aérer. Comme pour Quake Ier, il y a des mots de passe magiques.

Note : tous les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran des mots de passe. Pour y accéder, vous ne devez pas utiliser de cartouche-mémoire.

NIVEAU SPÉCIAL
Inscrivez : FBBC VBBB FBBC VBF7

Ce niveau est chronométré et très dur.

MUNITIONS INFINIES EN MODE MULTIJOUEUR
Inscrivez : S3T1 NF1N IT3S H0TS

Si vous réussissez, l'inscription "Cheats" apparaît.

COSTUMES DE COULEURS DIFFÉRENTES
Inscrivez :
S3TC 00LC 0L0R S ????

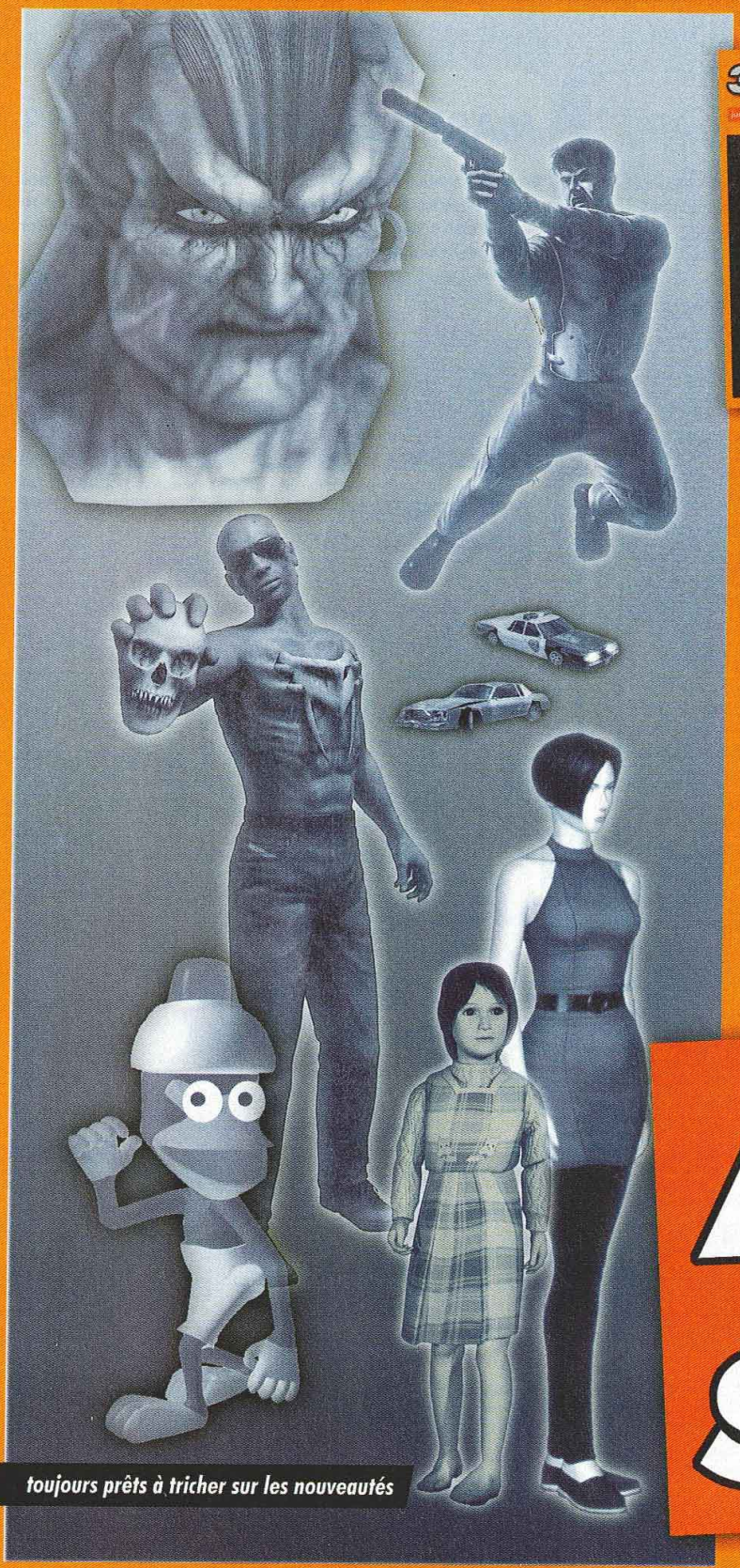
Ce soir, je serai la plus belle pour aller danser !

POUR AVOIR UNE FAIBLE GRAVITÉ EN MODE MULTIJOUEUR
Inscrivez : S3TL 0WGR VITY

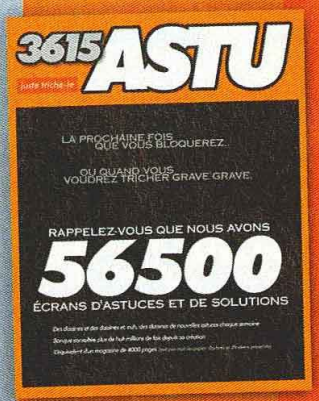
MOT DE PASSE DES DIFFÉRENTS NIVEAUX

2 . . . PGBR VK?B 65BH Y3HD
3 . . . 1KLS DN5H 7NBF DWRQ
4 . . . 2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
5 . . . VK3T 7LFC 94B7 D3R3
6 . . . WK3H QNBW NLV5 XGL3
7 . . . TK7P 6LLP KWGY XD4V
8 . . . ST0N QPX4 2WGY JXTS
9 . . . R??P 7NY4 2WGX 99TX
10 . . . Q??K BBBV NBQ1 7GCV
11 . . . P64? ZM5B ?BM0 5YH6
12 . . . N664 SQ63 XB?K B7LF
13 . . . M682 M7QT 1215 8098
14 . . . L669 H8MD G8XB JNYV
15 . . . K681 X8CL H01K 1PF5
16 . . . J6?0 BT5M NRZ2 QXLL
17 . . . H6?0 XXFW PHV1 77P4
18 . . . G6?9 GYMK RWNK SMSL
19 . . . F6Y3 WXQK CHD0 8K4D

IL N'Y A JAMAIS EU NULLE PART AUTANT D'ASTUCES ET DE SOLUCES QU'AUJOURD'HUI SUR ASTU & SOLU !



toujours prêts à tricher sur les nouveautés



LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES

ACCÈS RAPIDE
PAGES MINITEL INTERRUPTIBLES

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DEBLOQUER

3615 ASTU

3615 SOLU

2,23 F/mn Nudge Interactive

images et titres copyrightés par leurs propriétaires respectifs

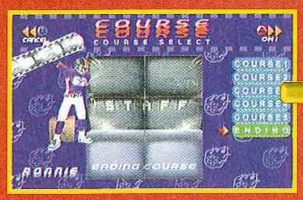
DREAMCAST

COOLBOARDERS BURN (JAP)

Pour plus d'infos sur la version française (Snow Surfers) de ce nouvel épisode de Coolboarders reportez-vous aux News de ce numéro. En attendant, on s'occupe de la version nippone. Il n'est pas toujours évident d'en comprendre le fonctionnement. Alors, suivez les bons conseils de tonton Switch.

POUR AVOIR L'EXTRA SUPER PIPE ET ETRE BIEN NOTÉ

Dans le pipe, plusieurs résultats sont visibles. Il y a le nombre de points que vous avez marqués, moins quelques centaines si vous avez chuté. Il y a aussi d'autres critères, notés sur 10 : rotation, amplitude, technique, atterrissage, variété, etc. Vous devrez faire dans l'ordre : des grabs ; des rotations et des grabs ; des flips et des grabs ; et, enfin, des misty (saut périlleux vrillés) et toujours des grabs. Chaque personnage possède un ou plusieurs grabs spéciaux. A vous de découvrir lesquels.



POUR AVOIR DE NOUVEAUX COSTUMES

Pour cela, vous devez juste terminer, avec chaque personnage et dans les temps, la cinquième course.

POUR AVOIR LE NIVEAU PRACTICE DE COOLBOARDERS 2

Cette piste est un clin d'œil au mode Practice du Cool 2 sur PS. Elle vous est révélée une fois le jeu fini. Elle sert aussi de séquence de fin.

POUR JOUER AVEC SNOWMAN

Terminez premier dans tous les scores, Tricks, Time, Total, la course spéciale.

POUR AVOIR LA PISTE "SECRET FORCE"

Vous devez battre les records de temps sur les six courses précédentes du jeu.

POUR JOUER AVEC GRAY

Terminez la course secrète.

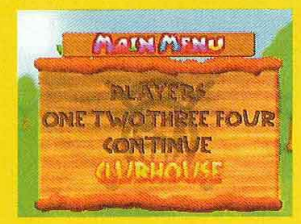
POUR FAIRE UN BON SCORE TOTAL

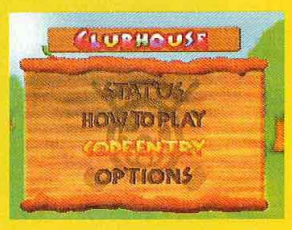
Evitez de chuter, gagnez du temps. Réaliser des tricks en dehors des tremplins vous ajoute des secondes supplémentaires. Casser les barrières et autres obstacles vous rapporte également des points. Pas besoin de faire très compliqué pour gagner beaucoup de points, un enchaînement de trois grabs permet de marquer environ sept cents points.

NINTENDO 64

MARIO GOLF 64 (F)

Mario à toute les sauces ! Et c'est toujours aussi bon et admirablement bien conçu. Il y a un mini-golf pour s'entraîner, plein de persos cachés, et l'on pourra même accéder aux différentes coupes grâce à une option de mots de passe cachée.





POUR AVOIR UN ÉCRAN D'ENTRÉE DE CODES

Placez-vous sur l 'Option "maison du club", puis pressez et maintenez appuyé Z + R + A. L'écran d'entrée des codes apparaîtra.

POUR JOUER LA COUPE MARIO NINTENDO POWER

Inscrivez : KPXWN9N3

Inscrivez correctement le mot de passe, sinon rien ne se passe.

Vous jouerez avec Donkey sur le circuit de Koopa.

POUR JOUER LA COUPE DU PREMIER CAMP D'HYRULE

Inscrivez : 0EQ561G2

POUR JOUER LA COUPE DU DEUXIEME CAMP D'HYRULE

Inscrivez : 5VW689O6

POUR AVOIR DES NOUVEAUX PERSONNAGES

Vous devez battre Luigi, Daisy et les autres en mode Versus. Une fois que vous aurez vaincu un personnage, vous pourrez jouer avec ce dernier.

Voici tous les persos. Les quatre restants doivent être débloqués sur Game Boy. Il faudra ensuite transférer les données dans votre N64 !

PLAYSTATION

WIPEOUT 3 (PAL)

La relève est là ! WipEout 3 balaie tout sur son passage. Vous savez, le jeu qui vous fait suer sous les bras et palpiter le cœur à 200 à l'heure... Quatre Leagues et huit vaisseaux pour des courses plus speed que jamais.

Et le plus dingue, c'est que même à pleine vitesse, c'est jouable. Difficile, mais jouable. Comme sur les précédents WipEout, des astuces existent. Ici, il va falloir entrer des noms bizarres pour obtenir des effets magiques...

Note : les astuces qui suivent s'effectuent dans les Options, Configuration du jeu, Nom du joueur. Une fois le mot inscrit, placez-vous sur "END" et validez.

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES DANS LES TROIS PREMIERES LEAGUES
Inscrivez : WIZZPIG

Plus besoin de jouer comme un fou pour s'entrainer !

POUR AVOIR DES VÉHICULES BONUS
Inscrivez : JAZZNAZ

Les vaisseaux à débloquer sont directement disponibles ! D'la balle !

POUR AVOIR LA CLASSE PHANTOM
Inscrivez : AVINIT

La League la plus dure est débloquée. Pour les pros seulement !

3615 Consolplus * 2,23 F la mn

Revendeurs, Contactez-Nous !

Restons zen ! pourquoi se prendre la tête alors qu'il y a 3615 Consolplus

Nous rachetons les jeux cash Paiement sous 48 H (à compter de la date de réception)

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit* *Pour tout achat supérieur à 100 Francs

PLAYSTATION

BEST OF

METAL GEAR MISSIONS SPECIALES	169 F
WORMS ARMAGEDDON	329 F
LE MONDE DES BLEUS	329 F
MISSION IMPOSSIBLE	329 F
FORMULA ONE 99	329 F
CARMAGEDDON	329 F
TARZAN	329 F
SPYRO 2	329 F
JADE COCOON	329 F
LE MANS	329 F
FISHERMAN'S BAIT	329 F
QUAKE 2	349 F
FIFA 2000	349 F
ALIEN RESURRECTION	349 F
DESTREGA	349 F
NO FEAR MOUNTAIN BIKING	349 F
FINAL FANTASY 8	349 F
TOMB RAIDER 4	349 F
FIGHTING FORCE 2	349 F
ISS PRO 99 EVOLUTION	349 F
DINO CRISIS	349 F
toujours dispo	
CAPCOM GENERATION	249 F
OMEGA BOOST	299 F
APE ESCAPE	329 F
SYPHON FILTER	329 F
VIRUS	329 F
V RALLY 2	349 F
DRIVER	349 F
POOL PALACE	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
DONKEY KONG 64	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
HYBRID HEAVEN	399 F
MARIO GOLF	399 F
NEW TETRIS 64	399 F
MONACO GP 2	399 F
EARTHWORM JIM 64	399 F
GAUNTLET	399 F
JET FORCE GEMINI	399 F
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	399 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	399 F
WWF ATTITUDE	429 F
RESIDENT EVIL 2	429 F
FIGHTING FORCE 64	429 F
toujours dispo	
STAR WARS RACER	399 F
SUPERMAN	399 F
QUAKE 2	399 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2	399 F
COMMAND AND CONQUER	429 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 11 / 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

FERRARI F355 CHALLENGE

Bénéficiant d'un partenariat avec Ferrari, le nouveau hit de Sega joue dans la catégorie luxe.
La cabine rouge et noire, très sobre, cache une mise en scène inhabituelle.
Commençons par observer la borne elle-même : siège rouge vermillon, environnement noir corbeau : c'est la flambe !
Au niveau du repose-tête sont placées deux enceintes discrètes destinées à reproduire le ronflement de votre moteur et trois écrans enveloppent votre champ de vision, recréant ainsi la vue de l'intérieur d'un cockpit.
La borne est équipée d'une boîte de vitesses manuelle à six rapports, surmontée d'un pommeau métallique, comme dans une vraie F355 flambant neuve ! Les trois pédales (accélérateur, frein et embrayage) offrent des sensations et une résistance qui s'approchent de celles d'une vraie voiture. Le volant imite fidèlement celui de la véritable voiture.
Avec Ferrari F355 Challenge, on peut commencer à parler de "simulation". Graphiquement, c'est du jamais-vu, avec des décors incroyablement reproduits et un goudron amoureusement imité. Quand on sait que chaque écran est piloté par une Naomi, on comprend mieux comment une telle prouesse technique est possible.

En voiture Simone !

Vient ensuite le moment de prendre le volant. On peut choisir entre plusieurs types de conduite, allant du Débutant à l'Expert, ce dernier vous laissant le contrôle total de la caisse (embrayage et boîte de vitesses), sans aucune assistance électronique. C'est sans doute le mode le plus intéressant à jouer, à essayer absolument.
Pour vous faire la main, il est possible de passer par une phase d'apprentissage, et ce quel que soit le mode choisi. La trajectoire idéale est alors tracée au sol, et des indications vocales et visuelles vous donnent des repères précis à chaque portion de circuit. C'est très bien fait et cela vous permettra de battre plus facilement les autres concurrents (tous au volant de Ferrari) quand vous entreprendrez de véritables courses.

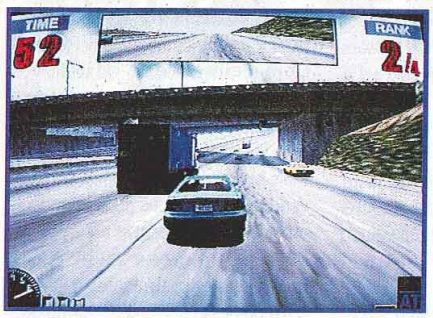
Accrochez vos ceintures

Conduire la bête étant tout de même assez éprouvant, il faudra faire preuve de finesse pour finir les courses correctement.
En fait, ce jeu s'approche de la réalité à un point jamais atteint. Il ne lui manque plus que l'accélération qui vous écrase le corps à votre siège et l'air qui siffle à vos oreilles – on ne parlera pas des accidents !

THRILL DRIVE

KONAMI

Si conduire comme un chauffard vous a toujours attiré, Thrill Drive est fait pour vous ! Au volant de véhicules variés, allant de la voiture de grand tourisme au roaster jaune en passant par le bus énorme, le but est de franchir la ligne d'arrivée le premier. Mais cette tâche sera rude, car les trois autres concurrents ne se gêneront pas pour vous balancer dans le décor. Deux vues sont disponibles : l'une de derrière le véhicule, l'autre en interne, à la Ridge Racer. Toute la finesse de la conduite se situe dans l'art d'éviter les autres caisses et de foncer en slalomant sur l'autoroute. Attention, les chocs trop violents vous pénaliseront, tant au niveau du temps qu'au niveau des réparations. En cas de carton, un gros panneau avec Accident, accompagné d'un cri strident vous arrachera les oreilles. Il faudra donc faire gaffe à vos sous, qui rentrent en fonction des actions réalisées. Au final, Thrill Drive est très fun, très speed, et privilégie la conduite bourrine.

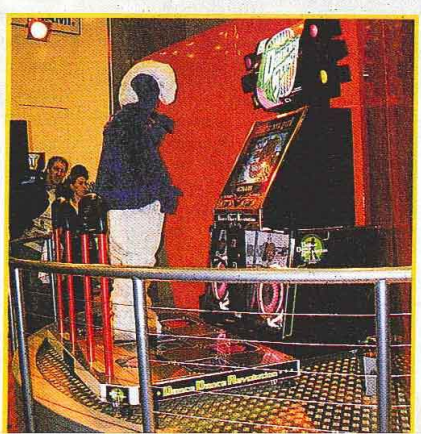


MUSIQUE NON STOP

KONAMI

Après un succès délirant au Japon, Konami s'apprête à lancer les bornes d'arcade de musique en France. Reste à vérifier si ce principe est vraiment universel... Les Japonais sont un peu fous, c'est bien connu... Les Français le seront-ils autant ?
Les premiers titres à toucher le territoire gaulois seront Beatmania et Dance Dance Revolution. Viendront ensuite Drum Mania et Guitar Freaks.

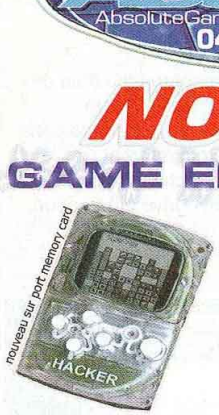
La simulation de DJ est encore relativement peu connue par rapport à la simulation de danse. Dance Dance Revolution se nommera pour l'occasion Dance Stage. A chaque passage à la télévision, la borne a fait un carton, alors, croisez les doigts pour voir tous ces jeux dans vos salles préférées sous peu.



Les photos de Ferrari F355 Challenge ont été prises à la Tête dans les Nuages, 5, passage des Princes, à Paris IIe, et celles de Thrill Drive à Games Drugstore, 77 rue Rambuteau, également à Paris IIe.

ABSOLUTE
AbsoluteGames.com
04 42 70 18 78

NOUVEAU
GAME ENHANCER
SCPH 9002*



*Serie Playstation™ sans connexion arrière. Fonctionne aussi avec les autres modèles Psx.
.Passez tous vos jeux (Puce)
.Fonction Action Replay (Codes)
.Memory Card Intégrée
.Ecran Crystaux liquides avec divers jeux intégrés (Tetris™)
.Notice VF 299 Fr
329 Fr Avec RGB Audio

GAME ENHANCER
Puce et Code 2 en 1
Passez tous vos CD
Codes ActionReplay™
Version Francaise
Notice Francaise
Sans ouvrir la PSX
179 Fr
199 Fr Avec RGB Audio

STICKER
Lavable
Decollable
Recollable
59 Fr

SMART JOYDAPTER 229 Fr
Connectez votre manette PSX sur PC !
Idéal pour les Emulateurs...

NOUVEAU
PSX AMP MP3

429 Fr
Nouveau 3 en 1
Decodeur MP3
Puce & Cheat Code !
Interface Winamp™
Accepte les Skins™
Mise à jour Flash
Sorties Audio Stéreo
200 musiques par CDR

SCPH 9002 = La dernière serie Playstation™ sans port communication arrière. Dans la limite des stocks dispos. Photos non contractuelles

PC COM
229 Fr

MEMORY CARD
59 Fr

XPLORER & logiciels
299 Fr
sauf psx 9002

PUCE DVD MultiZone
à la télécommande
290 Fr

NOUVEAU
NOUVEAU

JEUX VIDEO - FILMS & DEZONAGE DVD
NEUF OCCASION = ECRAN GEANT 3x4M
MARSEILLE
120 Rue de ROME = 13006

SATISFAIT OU REMBOURSE

Commandez par C.Bleue (tél), Chèque ou Mandat (courrier) ou par CRBT (tél)
Nom, Prénom
Adresse
Code Postal, Ville
04 42 70 18 78
Articles
PORT 24/48h RECOMMANDE OFFERT
Recommandé suivant la valeur de la commande.
chèque à l'ordre d'Absolute

Interview

Fantasy Game

Ce mois-ci, c'est entre Rhône et Saône, dans la bonne ville de Raymond la Sieste, que l'honnête Panda est allé enquêter. Au programme : beaujolais, saucisson lyonnais et jeu vidéo...

Consoles+ : Pouvez-vous présenter Fantasy Game aux lecteurs de Consoles+ ?

Dominique Valle : Cela fait six ans que nous sommes sur le marché des jeux vidéo. Nous vendons les consoles et les jeux importés. Nous avons développé récemment un rayon pour les DVD zones 1 et 2. Au départ, nos clients étaient de jeunes collectionneurs de cartes DBZ, puis ils ont vieilli un peu. Aujourd'hui, la moyenne d'âge se situe dans les 20-25 ans, ce sont des passionnés qui ont déjà eu plusieurs consoles.

Consoles+ : Qu'avez-vous à dire sur le piratage ? Est-ce un problème pour vous ? Ce phénomène se reflète-t-il sur votre chiffre d'affaires, les ventes de jeux neufs ?

Dominique Valle : Le piratage est un problème pour tout le monde, pas uniquement pour les boutiques. Cela se ressent bien entendu sur notre chiffre d'affaires, et notamment sur les titres d'import qui sont assez chers. Avant, on pouvait vendre 500 pièces d'un Dragon Ball Super Famicom. Maintenant, si on arrive à vendre plus de quarante pièces, c'est beau ! Mais il y a plus de boutiques, et les GMS (Grandes et Moyennes Surfaces, NDLR) se font de plus en plus agressives. Certes, le piratage est condamnable, mais je comprends un peu, vu le prix des jeux. Les éditeurs sont aussi responsables de cette situation. Enfin, il y a toujours les collectionneurs qui préfèrent avoir une belle boîte et la notice.

Consoles+ : Que pensez-vous de l'attitude de Sega et de quelques autres éditeurs vis-à-vis de l'import ?

Dominique Valle : C'est tout simplement stupide, l'import permet de présenter les produits. On fait rêver, on a fait une magnifique pub à Sega... Mais bon, vu qu'on n'a plus le droit de vendre de la DC... les gens attendent, attendent... se lassent et achètent une PS ou patientent pour acheter la PS 2 quand elle sortira. L'attitude de Sega n'est pas justifiable, ce ne sont pas les quelques consoles qu'on va vendre qui vont faire chuter leur chiffre d'affaires. La meilleure des pubs, pour eux, c'est le bouche à oreille. Enfin, quand une société agit de la sorte, c'est mauvais signe, ce n'est pas l'attitude d'une boîte qui se porte bien.

Consoles+ : L'arrivée de la DC en France est-il un événement attendu par vous et vos clients ?

Dominique Valle : Par moi, non. Pour les clients, oui et non, c'est un peu du réchauffé. La DC est belle, et c'est attrayant de la voir tourner. Mais on réalise vite que la bécane n'est pas si bien que ça. Il n'y a pas assez de jeux, et ils n'ont pas une bonne durée de vie. On s'en lasse assez vite. Pour prendre une image, je préfère ma Peugeot PS, avec le plein, plutôt qu'une Ferrari DC sans essence...

Consoles+ s'annonce
la Dolphin
Dominiqu
la PS 2 va l'
cohérent da
pas vraimer
sortir. On n'
consoles, c'
Sega ont eu
ils n'ont pas
marché. Sor
pagnes de p
talent dans
du matraqua
Touch".

Consoles+
a-t-il entre
lyonnais et
monde ? P
Dominique
Paris, le mar
sont prêts à
prix, à ne rie
produits arriv
la capitale. C
8 000 francs,
Mais depuis
beaucoup pl
Parfois, les g
confondre bé
faires... Ils fo
Enfin, il y a d
monde. De to
clients qui ch

Consoles+ :
peu ennuyé
ou trois der
prédominar
Dominique
tout. Il faut av
l'on vend ! Ce
autre chose q
en marge... Il
pole de la par
façon, l'impor
soit heureux.

Consoles+ :
milieu des je
une boutiqu
rêve de beau
Alors, est-ce
Dominique
tout boulot, rie
rose... mais or
heures passer
ambiance jeur
avec les client
créer ce clima
avec le sourire

Consoles+ : Une grande bataille s'annonce entre la DC, la PS 2 et la Dolphin. Votre pronostic ?
Dominique Valle : Vu le contexte, la PS 2 va l'emporter. Sega n'est pas cohérent dans sa politique. On ne sait pas vraiment quand la console va sortir. On n'aura pas assez de consoles, c'est le chaos. Nintendo et Sega ont eu leur heure de gloire. Mais ils n'ont pas su gérer la croissance du marché. Sony a su faire des campagnes de pub efficaces, avec un réel talent dans le marketing. Ils ont l'art du matraquage médiatique, la "Sony Touch".

Consoles+ : Quelles différences y a-t-il entre les marché des jeux lyonnais et à parisien ? Plus de monde ? Plus de passionnés ?
Dominique Valle : C'est sûr qu'à Paris, le marché est plus agressif. Ils sont prêts à s'entretuer au niveau des prix, à ne rien gagner sur un jeu. Les produits arrivent d'abord à Paris, c'est la capitale. On a vu des DC à 7 000 ou 8 000 francs, c'est impossible ici ! Mais depuis quelque temps, il y a beaucoup plus de magasins à Lyon. Parfois, les gens ont tendance à confondre bénéfice et chiffre d'affaires... Ils font un peu n'importe quoi. Enfin, il y a de la place pour tout le monde. De toute façon, ce sont les clients qui choisissent.

Consoles+ : Vous êtes-vous un peu ennuyé pendant ces deux ou trois dernières années avec la prédominance de Sony ?
Dominique Valle : Non, pas du tout. Il faut avant tout aimer ce que l'on vend ! Certes, ceux qui ont aimé autre chose que Sony étaient un peu en marge... Il y avait un sacré monopole de la part de Sony... De toute façon, l'important c'est que le client soit heureux.

Consoles+ : Travailler dans le milieu des jeux vidéo, et dans une boutique, est sans doute le rêve de beaucoup de jeunes. Alors, est-ce vraiment tout rose ?
Dominique Valle : Comme pour tout boulot, rien n'est complètement rose... mais on aime ça, donc les heures passent vite. Et puis, c'est une ambiance jeune, on peut sympathiser avec les clients. C'est au vendeur de créer ce climat. On arrive le matin avec le sourire, on fait un peu de social, du reste. Chez nous, quand un jeu est pourri, on le dit.

Consoles+ : Quel est le volume du marché de la portable ? Les nouvelles moutures de la Game Boy provoquent-elles l'enthousiasme ? Y a-t-il une place pour des concurrents comme la Neo Geo Pocket, par exemple ?
Dominique Valle : Il y a eu un gros boum pendant l'été, avec les grandes vacances. Tout le monde voulait avoir une portable. La GBC a cartonné, plus encore au niveau du grand public. La Neo Geo, elle, reste cantonnée au monde des spécialistes, mais elle commence à percer.

Consoles+ : La DC sera la première console que l'on pourra connecter à Internet. Pensez-vous que le jeu en réseau va révolutionner les habitudes des joueurs ?
Dominique Valle : Oui et non. Tout le monde n'aura pas forcément le courage de se connecter à Internet. Mais connaissant Sega, qui peut dire quand leur serveur sera au point ? S'il fonctionne, c'est une très bonne idée... Mais la vraie révolution aura lieu si les jeux PS tournent sur la PS 2 !

Consoles+ : Craignez-vous la concurrence des boutiques en ligne dans les années à venir ?
Dominique Valle : C'est un marché différent, plutôt complémentaire. A long terme, cela pourrait se développer, mais, d'ici là, le marché aura eu le temps d'évoluer. Ce sera à nous de nous adapter. Mais ce qui m'a le plus marqué ces dernières années, c'est le vieillissement de la moyenne d'âge des utilisateurs de consoles. Grâce à la PS, on a réussi à toucher un large public, on rapproche les familles. Maintenant, le père et le fils jouent ensemble ! Enfin, cela manque un peu de filles, on reste dans un milieu très macho. Quand une fille entre dans un magasin, les gens la regardent comme une extraterrestre. Ce serait bien de développer un peu plus les RPG. En France, on est un peu des bœufs, sortis du foot, des caisses et de la baston... Le prix des jeux est prohibitif, s'ils coûtaient dans les 200 francs, il y aurait moins de piratage... 349 francs, c'est beaucoup pour une famille moyenne. Enfin, je vends tout ce qui m'intéresse, des jeux, des films, c'est un monde très convivial.

GAMEPLAY
JEUX VIDEO
NEUFS & OCCASIONS - IMPORTS - ACHAT - VENTE - ECHANGE

Mais aussi :
Neo Geo Pocket Color • Accessoires pour consoles • Jeux PC et DVD ...

ADRESSES

9, place des Arcades
51200 EPERNAY
Tél : 03 26 52 26 26

55, rue Jean Jaurès
51000 CHÂLONS-EN-CHAMPAGNE
Tél : 03 26 63 50 21

28, rue Georges Clémenceau
10000 TROYES
Tél : 03 25 73 69 50

Résidence Fort Carré
37, rue du Mal Lattre de Tassigny
52100 SAINT-DIZIER
Tél : 03 25 05 29 29

80 Bis, rue du Gal de Gaulle
77000 MELUN
Tél : 01 64 52 85 85

BON DE COMMANDE

A recopier et à renvoyer à GAMEPLAY
80, bis rue du Gal de Gaulle -77000 MELUN

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : .....

Produits	Qté	Prix
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
	Frais de port	39 F
	Total	.....

Paiement (à l'ordre de GAMEPLAY) :
■ Chèque bancaire ou postal
■ Mandat-lettre

REVENDEUR
Pour votre projet de magasin de jeux vidéo, contactez-nous au
01 64 52 85 85

Poopoom Prod. Toutes les marques ou logos cités appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

MODIFICATION / REPARATION

PSX

CONSOLES

PSX - N64 - Dreamcast...

à partir de 85F
+ 49F le câble RGB
avec sortie audio

- WALKMAN
- DISCMAN
Devis gratuit,
réparation sur place*
* en fonction des pièces dispo

WARE CENTER
16, bis rue Caulaincourt - 75018 Paris - M° Place de Clichy
Tél. : 01.42.52.22.33

FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP

Pour aider les revendeurs à rencontrer les lecteurs de
Consoles+
nous avons créé la rubrique
Free Shop.
Pour en savoir +
contactez AMÉLIE au :
01.41.86.16.32

FREE SHOP - FREE SHOP - FREE SHOP

VPC Eclectic Video Games
WWW.ECLECTIC-VG.COM
HOTLINE: 00 32 2 731 10 96
(BELGIQUE: 02 / 731 10 96)

GAME ENHANCER
CHEAT-CODE
& PUCE 2 en 1!
Sur PSX
NEW
Version sur port memory card (pour série 9002)
SORTIE IMMINENTE!
★FF 299,-TTC
★FF 179,-TTC

TRISTAR64
LES JEUX 16 BITS (SNES)
& 8 BITS (NES) SUR N64!
Sur N64
★FF 599,-TTC
- Fonction Cheat-Code pour les jeux N64

- Passez tous vos CD
- Fonction Cheat-Code
- Cable RGB audio= 50 FF (300 FB)

Sur PC
SMART JOYDAPTER
★FF 249,-TTC
- Connectez vos Manettes PSX à votre PC!

Sur PSX
★FF 499,- TTC
MP3 sur PSX!
- 200 musiques par CD-R!
- Fonction Cheat-Code

★ = Port = 30 FF
★ = Port compris

BON DE COMMANDE
À RENVOYER À: CLARYSSE / ECLECTIC-VG
AV. DE L'HIPPODROME 58 -
1970 WEZEMBEEK-OPPEM - BELGIQUE
NOM, PRÉNOM:
TÉL.:
ADRESSE:
VILLE: CODE POSTAL:
COMMANDE: MP3 CARD: GAME ENHANCER:
TRISTAR 64: SMART JOYDAPTER: CATALOGUE:
GAME ENHANCER SÉRIE 9002: CABLE RGB AUDIO:
PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT (+28 FF):
CARTE DE CRÉDIT: CHÈQUE / MANDAT:

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Accessoires

Star Wars

Alors que le film "La Menace fantôme" fait un carton partout dans le monde, les goodies à l'effigie des héros sortent à la pelle. Entre les mugs, les porte-clés, les pin's, les magnets, les figurines et les poupées, on sera complètement envahis. Juste pour vous faire saliver, voici quelques objets triés sur le volet, que vous trouverez chez vos marchands de jouets et de gadgets préférés.

Memory 60

Guillemot sort une carte-mémoire qui innove dans le domaine. Compatible Playstation, cette carte de couleur bleue transparente contient 60 blocs, soit l'équivalent de 4 cartes. Surtout, ces blocs ne sont pas compressés, ce qui réduit le risque de voir ses sauvegardes s'envoler. Pour choisir sa page, il suffit de switcher avec les boutons L1 et R1. Les diodes montrent exactement votre position.

Environ 140 francs.

Sh

Le
dans le port
jouer à plus
disent, on n'a
Shock, le Ne
besoin d'un j
d'une matière
imposante qu

Vi

Les
po
Ge
qu'un fabricant
excellente idée
grammables, il
gadgets. Il est
analogiques, re
ça). Assez préc
l'expérimenter
Fighter Alpha 3
tout de même
peu dur à boug
au début, mais
se ramollit un
peu avec le
temps. Domma
que les boutons
et R soient si di
ciles d'accès.
Environ 170 fran

Shock 2

Les pads infrarouge ne sont pas très nombreux. Pourtant, l'avantage de ce type de manette est indéniable. Pas de fil qui se balade et on peut jouer à la distance qu'on veut. Branchez d'abord le récepteur dans le port manette de la Playstation. Puis, allumez le pad et vous pourrez jouer à plus de 10 mètres de la console si vous le désirez (enfin, c'est ce qu'ils disent, on n'a pas assez de place pour vérifier). Il est compatible avec le Dual Shock, le Negcon et l'analogique. Et pour faire fonctionner le tout, vous aurez besoin d'un jeu de quatre piles AAA (fournies). Equipé d'un Turbo et enrobé d'une matière assez agréable au toucher, il est d'une taille est beaucoup plus imposante que le Dual Shock normal. Nous avons essayé l'objet avec WipEout, et voici nos impressions. Dans l'ensemble, la finition est satisfaisante. Mais les commandes de direction sont légèrement moins précises qu'avec l'original. Les vibrations restent peu encourageantes. Ce pad se rattrape avec une autonomie étonnante d'une dizaine d'heures de jeu. De plus, vous pourrez choisir entre deux fréquences d'ondes, afin de jouer avec quelqu'un qui aurait le même pad, sans vous mélanger les pinceaux. Ce pad est idéal pour jouer à deux au lit, sans avoir à se soucier des câbles à fédérer. Environ 220 francs.

Viper Pad

Les microswitches ont ravi bien des joueurs depuis que SNK a incorporé ce système dans le pad de la Neo Geo CD. Depuis, la Neo Geo Pocket exploite elle aussi cette technologie. Il était temps qu'un fabricant pense à le transposer sur Playstation. C'est Blaze qui a eu cette excellente idée, avec le Viper Pad. Equipé d'un ralenti et de commandes programmables, il semble assez complet pour satisfaire les joueurs en manque de gadgets. Il est également muni de commandes analogiques, recouverts de grips (on adore ça). Assez précis, nous avons pu l'expérimenter sur Street Fighter Alpha 3. Il est tout de même un peu dur à bouger au début, mais il se ramollit un peu avec le temps. Dommage que les boutons L et R soient si difficiles d'accès. Environ 170 francs.

PIXISOFT
1, rue de Metz - 31000 TOULOUSE
tél : 05.61.22.83.35
TOUS LES JEUX VIDEO NEUFS / OCCASIONS
Dreamcast, Playstation, Nintendo 64, Saturn, Gameboy, Super Nintendo, Megadrive, Néo-Géo
• Les meilleurs prix
• Le plus grand choix
• Les nouveautés en promotion
• Achat de tous vos jeux et consoles
Pourquoi acheter la DREAMCAST alors que vous pouvez la gagner ?!!
1 DREAMCAST A GAGNER
Jeux en réseaux (gratuit pour les clients)
Goodies / Japanimation
-10% sur les jeux d'occasions sur présentation de cette publicité
si vous trouvez moins cher, on s'aligne sur le prix, no problemo, chez PIXI c'est SOFT.

toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs - photos non contractuelles
149 francs
boitier fantaisie
Satisfait ou remboursé
délai maxi 7 jours après achat
169 francs
(la cartouche+le câble)
ou 129 francs sans le câble
PS Hacker
- Goldfinger
- Game Enhancer
- PS Hacker...
selon disponibilité
- codes compatibles AR
- fournie avec ressort et notice en français
- permet de jouer tous les CD.
PlayStation Dreamcast NINTENDO64
Frais de port 23 francs
option contre remboursement 31 francs
Jeux vidéo, accessoires, import,...
STEMA SARL
255 bis, chemin de Gadagne
Tél. : 04 90 22 44 62 - Fax : 04 90 22 49 62
siret : 423 739 424 000 12
www.e-consoles.com

Pas cher !

V-Box

Avez-vous déjà rêvé de vous servir d'un moniteur PC comme d'une télé ? Si oui, cet accessoire signé Bigben vous intéressera. Il se branche entre l'ordinateur et le moniteur. Branchez l'alimentation, et vous pourrez connecter toutes les sources vidéo de votre choix sur le boîtier, que ce soit en RCA ou en S-Vidéo, en NTSC ou en Pal. Malheureusement, il n'y a pas d'entrée Péritel. Cet accessoire deviendra vite indispensable au bureau, pour jouer en toute discrétion, sans que le chef ne s'en aperçoive. Un petit bouton permet de passer du mode PC aux deux autres sorties vidéo (il n'est donc pas possible de faire des captures d'écran directement). De plus, vous pourrez brancher un casque pour jouer en toute sérénité. La qualité de l'affichage est excellente, et il n'est pas besoin de régler les couleurs, qui s'ajustent automatiquement. Avec une Playstation, la définition du moniteur étant supérieure à celle d'une télé, on voit tout de suite d'énormes pixels. En revanche, avec une DC, c'est le pied. Nous regrettons juste la légère perte de finesse de l'affichage du mode PC, quand le moniteur passe par le V-Box. Mais l'avantage est indéniable. Environ 500 francs.

Gamme Platinum pour PS

Air Combat	Heart of Darkness	Ridge Racer
Alerte Rouge	Hercules	Ridge Racer Revolution
Colin McRae Rally	Intl. Track and Field	Soul Blade
Command & Conquer	Jurassic Park II Lost	Soviet Strike
Cool Boarders 2	World	S.F. EX plus alpha
Crash Bandicoot 2	Medievil	Tekken
Croc	Mickey's Wild	Tekken 2
Die Hard Trilogy	Adventure	Tekken 3
Fifa : en route pour la	Micromachines V3	Tenchu : Stealth
Coupe du monde 98	Moto Racer	Assassins
Final Fantasy VII	Oddworld, l'Odyssée	Time Crisis
Formula One 97	d'Abe	Tomb Raider
G-Police	Porsche Challenge	Tomb Raider 2
Gran Turismo	Rayman	V-Rally
Grand Theft Auto	Resident Evil 2	WipEout 2097

Player's Choice pour N64

1080° Snowboarding	F1 World Grand Prix	Star Wars Shadow
Banjo Kazooïe	Goldeneye	of the Empire
Bomberman 64	Lylat Wars	Wave Race
Diddy Kong Racing	Mario Kart 64	Yoshi's Story

CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél.: 04 79 61 04 50 – www.cdservice.fr

La carte PS HACKER marche pour tous les jeux, son installation ne nécessite pas l'ouverture de la console, mais juste le branchement sur le port parallèle, (prévu par Sony TM) situé à l'arrière de l'appareil.
La carte PS HACKER possède en outre de nombreux codes en mémoire utilisables directement. Elle est compatible codes « action Replay TM ».

Toutes les marques citer appartiennent à leurs propriétaire respectifs

PS Hacker :	**179 F**	SMART Joy. + port :	**279 F** .....
Cable RGB PSX :	**50 F**	Carte mémoire PSX :	**69 F** .....
MP3 PSX :	**499 F**	Joypad PSX vibrant :	**149 F** .....
Multi-Stick :	**79 F**	Import PSX GT2 :	**499 F** .....
Joypad PSX :	**79 F**	Carte mémoire N64 :	**79 F** .....
Emulateur :	**299 F**	Joypad 64 :	**159 F** .....
Pack :	**370 F**	**Somme totale :**	.....

Chèque Mandat Contre Remboursement (+20 F)
CB n° ..... Valable jusqu'au : .....
A retourner avec votre règlement à : CD SERVICE Signature :
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél.: .....

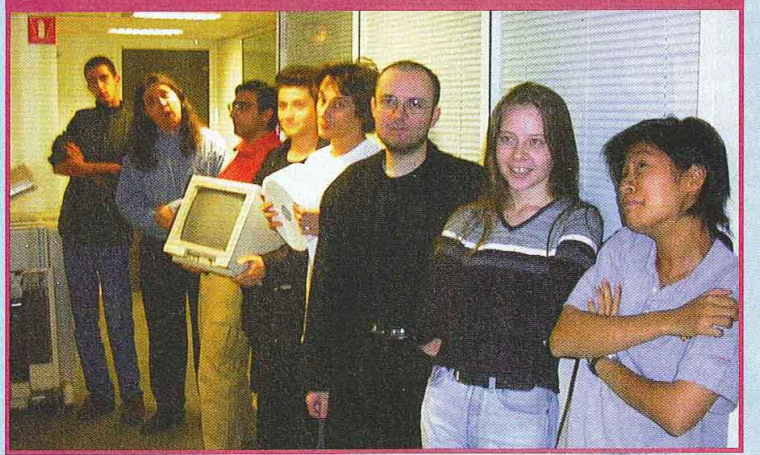
SUNRISE
IMPORT
14 RUE DES MESSAGERIES 75010 PARIS
RUE DES MESSAGERIES 75010 PARIS
TEL: 01/47/70/27/04 - 01/47/70/27/44 - FAX: 01/47/70/27/06
PLAYSTATION JAP :
GRAN TURISMO 2 479 F
ARC THE LAD 3 549 F
TOMBA 2 479 F
MARVEL VS CAPCOM ex edition 479 F
CHRONOTRIGGER 429 F
RUN ABOUT 2 479 F
ALUNDRA 2 499 F
CHRONO CROSS 549 F
DEWPRISM DISPO 499 F
JOJO' s ADVENTURE DISPO 479 F
BIO HAZARD 3 DISPO 549 F
WILD ARMS 2DISPO 499 F
PLAYSTATION US
SPYRO 2 399 F
COOLBOARDERS 4 399 F
VANDAL HEARTS 2 399 F
CLOCK TOWER 2 399 F
SUPERCROSS 2000 399 F
FIGHTING FORCE 2 399 F
NEED FOR SPEED 2 399 F
RESIDENT EVIL 3 399 F TEL
TOMB RAIDER 4 399 F
GRANDIA 399 F
FINAL FANTASY ANTHOLOGY DISPO 399 F
THOUSAND ARMS DISPO 399 F
SUIKODEN 2 DISPO 399 F
SHADOW TOWER DISPO 399 F
SHAOLIN DISPO 399 F
STAR OCEAN 2 DISPO 399 F
SOUL OF SAMOURAI DISPO 399 F
LUNAR DISPO 549 F
SATURN JAP
FINAL FIGHT REVENGE 449 F
STREET FIGHTER ZERO 3 DISPO 449 F
SATURN US
MAGIC KNIGHT RAYEARTH dispo 499 F
SHINING FORCE 3 SCENARIO 1 dispo 399 F
NEO GEO CARTOUCHE
THE KING OF FIGHTERS 99 MILLENIUM BATTLE DISPO tel
SUPER FAMICOM / NEO GEO CD / MD / NEC / NEO GEO POCKET COLOR /
NOMAD/ ACCESSOIRES / GUIDE BOOK/CATALOGUE GRATUIT/
pub coments ?
Pour commander :
- Par Cheque : a l 'ordre de sunrise-import - Par CB : numero / date d'expiration - Par Mandat -
Frais de port : 35 F en collissimo recommande - 80 F en Chronopost

On embauche !

Consoles+, en quelques semaines, s'est enrichi de nouveaux testeurs. D'où viennent-ils ? Qui sont-ils ? Comment ont-ils fait pour franchir les portes de la rédaction ? C'est ce que nous vous proposons de découvrir ce mois-ci et dans les prochains numéros...

8 h 44. Les prétendants au titre de testeur sont déjà nombreux.

11 h 13. La foule se fait un peu plus nombreuse. Trouvez l'intruse (indice : elle a doublé tout le monde).



15 h 29. Toxic, qui ne tient plus debout, est le premier à se lancer.

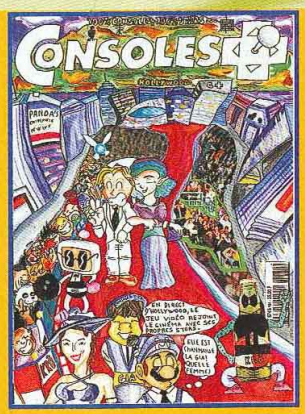
15 h 39.

19 h 50. Zano est le deuxième à tenter sa chance.

Le mois prochain, vous découvrirez les autres visages des nouveaux testeurs de Consoles+. Ne manquez pas le prochain numéro, un numéro plein de suspense, de joie, de bonheur et d'émotions.

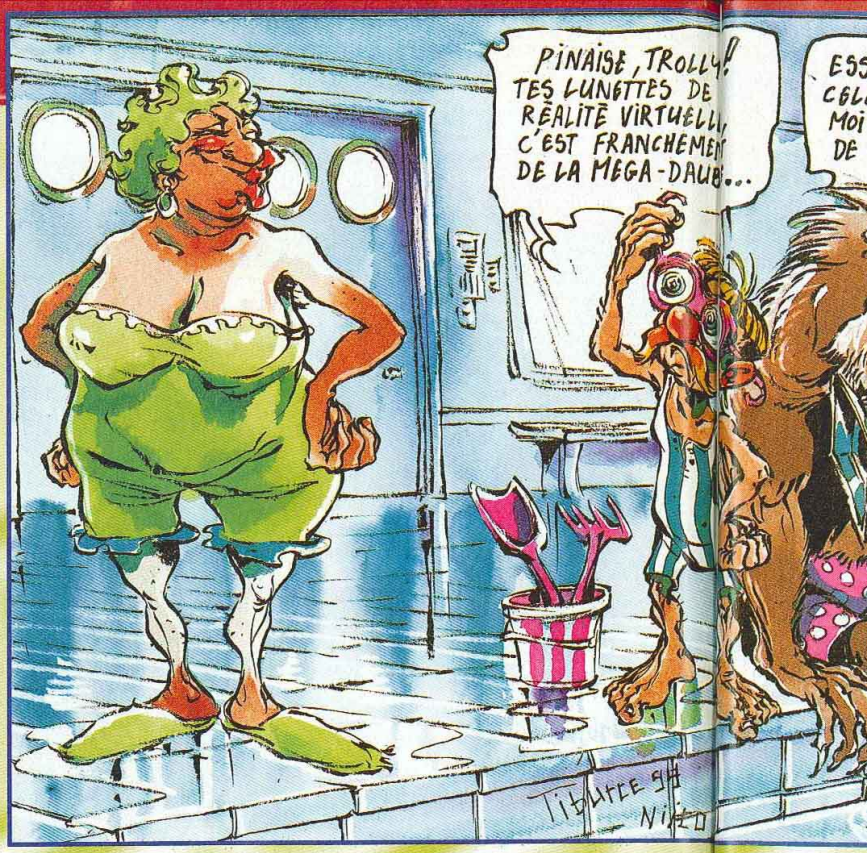
Vous l'aurez certainement remarqué, les éditeurs de jeux vidéo tournent en rond depuis un moment. Comme chaque année maintenant, les jeux proposés à l'approche de Noël sont très souvent des vieux succès des années 80 remis au goût du jour ou, pire encore, de simples suites : Spyro 2, Tomb Raider 4, Final Fantasy VIII, NBA 2000, Test Drive Off Road 4, Gran Turismo 2... j'en passe et des pires. Espérons que l'arrivée de la Dreamcast et, prochainement, des jeux en réseau va faire évoluer le monde vidéo-ludique dans le bon sens. Au fait, la réalité virtuelle... ça fait bien longtemps que plus personne n'en parle. Ça me donne une idée ça : je vais bosser sur un projet personnel de réalité virtuelle. Le temps de trouver deux clous et un marteau, et je suis à vous.

Bomboy, virtual reality



VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur du mois est un jeune homme de 14 ans qui habite chez ses parrains, à Nantes. Momo Bampoka nous a fait parvenir une très belle couverture qui mélange harmonieusement collage et crayonné. Son dessin est amusant et bien fichu. Autant de bonnes raisons pour lui faire gagner un abonnement gratos à Consoles+. Bien joué Momo.



GEBRUICK DREAMCAST

Q Aurélien m'envoie une question par e-mail, voici son adresse : aurelien.florian@wanadoo.fr "1/ Est ce que tu aimes les mangas ? 2/ Sur le web, j'ai trouvé une information qui indiquait que la Dreamcast était retardée. Info ou intox ? 3/ Quel est, pour toi, le top 3 de la Dreamcast ?"

R Salut Bob. 1/ Si j'aime les mangas... bonne question ! En fait, je n'aime pas tous les mangas. Pour être honnête (comme les graphismes), je n'aime que très peu de mangas : "Akira", "Gunnm" et "Apple Seed" sont les seuls que je possède à la maison. Je lis aussi de temps en temps "Dragon Ball Z", mais c'est un peu toujours la même chose. 2/ Tout à fait exact : la Dreamcast devait sortir à la fin du mois de septembre, et, finalement, elle n'est disponible que depuis le 14 octobre. La raison est très simple : Sega a dû faire face à des problèmes pour la mise en place du serveur en ligne pour le jeu en réseau. 3/ Voici mes trois meilleurs jeux sur Dreamcast : Soulcalibur (baston), Sega Rally 2 (rallye) et Ready 2 Rumble (boxe top chanmaille).

DEUX P'TITS CALVA

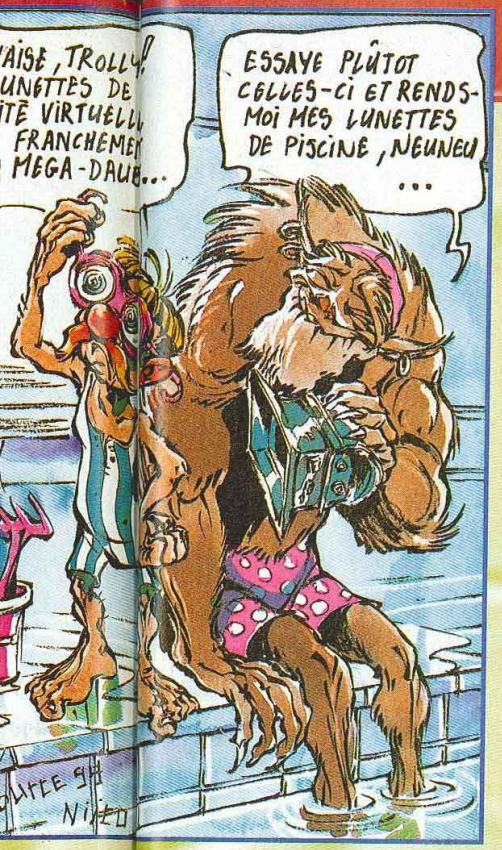
Q Bertrand et Julien, deux p'tits gars du Calvados, ont tous les deux une Playstation et me posent plusieurs questions : " 1/ Pourquoi vos tests de jeux Playstation ont-ils tendance à être saqués, par rapport aux jeux Nintendo 64. Par exemple, Syphon Filter, qui est un jeu excellent, a une note inférieure à Mission: Impossible 64. Or je trouve que Syphon Filter est aussi bon, voire meilleur, que Mission: Impossible... 2/ Dans les Références du magazine de Consoles+ 90, pourquoi y a-t-il des erreurs dans les notes de jeux ? Par exemple, Crash Bandicoot 92% au lieu de 94%, Driver 93% au lieu de 91% ? 3/ Pourquoi Soul Reaver n'est-il toujours pas sorti alors qu'il était prévu pour la fin du mois de juin ? 4/ Est-ce que votre console de prédilection est la Nintendo 64 ? 5/ Pourquoi dans votre hors-série du mois d'août, n'y a-t-il que des tests de jeux import ? 6/ Est-ce que Panda s'est fait Virginie ?

R Salut les filles. 1/ Allons bon ! Un jeu sur Playstation est un jeu sur Playstation. Alors qu'un jeu sur Nintendo 64 est un jeu sur Nintendo 64. Syphon Filter a été noté moins bien que Mission: Impossible, c'est un fait. Deux jeux différents sur deux consoles différentes ne peuvent être comparés. Ainsi, Syphon Filter a eu la note qu'il méritait, tout comme Mission: Impossible. Pour preuve, comparez la note de Mission: Impossible sur Playstation (92%, C+93) et de Syphon Filter (92% C+90). Vous voyez, les deux jeux ont la même note. Y a donc plus de problème ! 2/ Les notes que l'on trouve dans les pages Références ne sont pas, ou plutôt ne sont plus, les mêmes que dans les tests (elles avaient varié pour tenir compte des nouveautés). D'ailleurs, depuis quelques numéros, nous ne donnons plus de notes aux Références, vu que ce sont les meilleurs jeux du moment. Comme ça, une nouvelle fois, le problème ne se pose plus ! 3/ Soul Reaver, comme beaucoup de jeux actuellement, a subi des retards. On parle de bogues détectés à la dernière minute et qu'il a fallu corriger... J'ai lu récemment sur Internet, sur le site de Overgame, http://www.overgame.com/ qu'il a été décidé, chez Eidos, de scinder le jeu en deux ! Trop de retard accumulé a obligé les programmeurs à couper le jeu en deux pour le sortir plus vite. Ce qui leur laisse plus de temps et moins de travail pour préparer la suite. C'est pas un peu la folie, non ? Toujours est-il que le jeu, prévu initialement au mois de juin, est disponible depuis le 3 septembre en France. 4/ Nous n'avons pas de console de prédilection. Nous les apprécions toutes. De toute façon, ce qu
les jeux, pas
5/ Il n'y a pa
import dans
l'été : Fightin
World Grand
tests officiels
grande majo
concernaient
(américains e
vous le savez
moi, l'été n'e
des sorties o
6/ Tout ce qu
c'est que pou
rédaction n'e
petits plantig

MEHDI

*Q Mehdi
me pos
peu biz
excellent nume
je me suis posé
1/ Je voudrais n
mais j'hésite er
Reaver et Syph
conseilles-tu ? 2
la sortie de Sou
Playstation ? 3/
pour Bloody Ro
qu'un Golden Fi*

R Salut
n'est p
Pour ê
pas joué à Syp



façon, ce qui nous plaît, ce sont les jeux, pas les consoles.
5/ Il n'y a pas eu que des tests import dans notre hors-série de l'été : Fighting Force 64 et F1 World Grand Prix 2 sont des tests officiels. C'est vrai que la grande majorité des tests concernaient des jeux import (américains et japonais), mais vous le savez tout autant que moi, l'été n'est jamais la saison des sorties officielles.
6/ Tout ce que je peux vous dire, c'est que pour l'instant la rédaction n'est pas envahie de petits plantigrades.

MEHDI KAMENT

Q *Mehdi, un dévoué lecteur, me pose des questions un peu bizarres : "En lisant ton excellent numéro 90 de 240 pages, je me suis posé quelques questions. 1/ Je voudrais m'acheter un jeu, mais j'hésite entre Ape Escape, Soul Reaver et Syphon Filter. Lequel me conseilles-tu ? 2/ Quand est prévue la sortie de South Park sur Playstation ? 3/ Y a-t-il des codes pour Bloody Roar 2 ? 4/ Qu'est-ce qu'un Golden Finger ?"*

R Salut bob. 1/ Le choix n'est pas facile du tout ! Pour être honnête, je n'ai pas joué à Syphon Filter. Je ne peux te parler que de ce que je connais bien, à savoir Ape Escape et Soul Reaver.
Le premier est un jeu de pures plates-formes 3D et d'action, qui s'adresse, par ses graphismes très mignons, aux plus jeunes.
Soul Reaver est lui aussi un jeu de plates-formes en 3D, mais plus orienté aventure. Son côté obscur et les gerbes de sang qui accompagnent chaque combat en font un jeu un peu difficile pour le cœur. Les deux sont très bons, à toi de voir quelle catégorie tu préfères. Syphon Filter, enfin, a été noté 92% dans le C+90. C'est donc un bon jeu d'action en 3D... 2/ Acclaim, qui avait sorti la version Nintendo 64, ne parle plus de la version Playstation de South Park. Le jeu n'apparaît plus dans les plannings pour l'instant. Je ne peux donc pas te répondre.
3/ Toutes les questions qui concernent les codes doivent être posées à Switch. C'est lui qui s'occupe des tips.
On peut le joindre sur Minitel au 3615 TCPLUS (2,23 francs la minute), tous les jours de la semaine. Il répond à toutes vos questions en direct ou sous 24 heures. 4/ Heu... c'est un doigt en or, mais je ne sais pas trop à quoi ça sert. Peut-être à trouver des crottes de nez en or et se faire des couil... en or ?

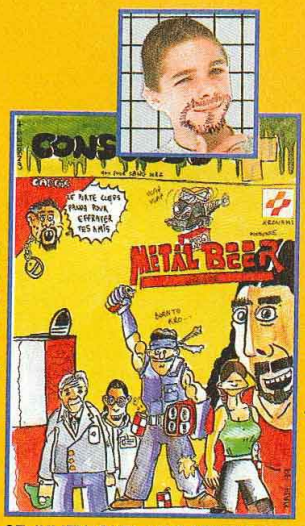
CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
92514, BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS
2,23 F/mn

VIVE LEROY

Q *Yohan Leroy, 21 ans et toutes ses dents, parle peu mais bien. Voici ce qu'il m'écrit : "1/ Que devient l'équipe de Pascal Jenny de Sony Europe qui devait développer Porsche Challenge 2 ? 2/ Je vais bientôt faire l'acquisition d'une TV Sony écran plat Wega 16/9e 82 cm à 100 MHz (ouf !). Puis-je me permettre de brancher ma console Playstation en attendant, comme beaucoup, la Playstation 2, sans risquer d'abîmer l'écran ? 3/ Si Sega était amené à se planter une nouvelle fois avec sa Dreamcast, ne serait-il pas préférable pour Sega, et pour les*

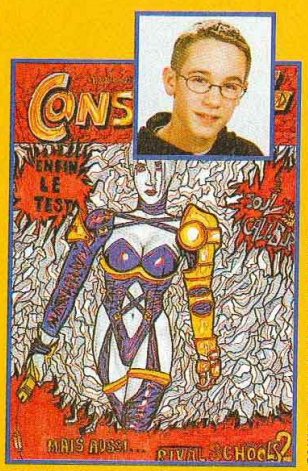
LAURENT COIFFIC, 13 MARSEILLE.

CE JEUNE HOMME DE 20 ANS EST SEUL. ALORS, LES FILLES PROFITEZ-EN. ECRIVEZ À LA RÉDACTION QUI FERA SUIVRE...



JULIEN MADÉROU, 30 VILLENEUVE-LES-AVIGNONS.

CE JULIEN, QUEL "AKROBAT" DU STYLO.



GUILLAUME FABRE, 45 AMILLY.

ILS COMMENCENT À NOUS SAOULER AVEC SOULCALIBUR !

YANN GRÉGOIRE, 94 CHAMPIGNY-SUR-MARNE.

LINK VS SERVAL... ILS VONT SE HACHER MENU (GRÉGOIRE).

MISAR MOUALHI, 59 ROUBAIX.

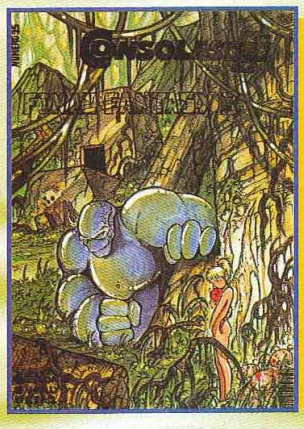
LES FORMES DE L'HÉROINE DE GUNNM OU CELLES DE KENNY DE SOUTH PARK ?

GUILLAUME DEFANTE, 44 ORVAULT.

J'AIME BIEN LE COUP DES JUMEAUX. MAIS COMMENT S'APPELLE L'AUTRE ?

joueurs, qu'il se consacre uniquement au software et abandonne le hardware (sauf pour l'arcade) ? 4/ En ce qui concerne les DVD des nouvelles consoles (Playstation 2 et Nintendo Dolphin), Sony ne devrait-il pas proposer une compatibilité avec les DVD vidéo ?"

Salut Bob. 1/ Nous n'avons aucune nouvelle de l'équipe de développement de Porsche Challenge. En regardant attentivement les plannings de sortie des jeux Sony, ce titre n'apparaît pas. Peut-être est-il en développement, mais aucune date de sortie n'est prévue. 2/ C'est un bon choix de télé. Tu ne crains absolument rien en branchant ta Playstation dessus. L'écran ne s'abîme que lorsqu'on laisse affichée des journées entières une image figée (genre billetterie automatique SNCF). Les jeux Playstation, aussi difficiles et gores soient-ils, n'ont rien à voir avec une réservation de billet SNCF. Tu ne risques donc pas de bousiller ton bel écran.
La Playstation 2 et, en règle générale, toutes les consoles présentes et à venir n'altéreront pas ta belle télé. Tu peux jouer tranquillement.
3/ En effet, je pense comme toi. Si Sega se plante avec la Dreamcast, il y a de forte chance pour que le hérisson bleu se cantonne aux bornes d'arcade et au développement de logiciels. Mais nous n'en sommes pas là, et le retard de la Playstation 2 (prévue désormais pour le 4 mars 2000 au Japon) permet tous les espoirs à la Dreamcast.
Sans compter qu'avec plus de 370 000 consoles vendues les cinq premiers jours aux Etats-Unis (soit le meilleur résultat jamais obtenu pour une console), Sonic peut voir l'avenir avec le sourire et regarder son banquier dans les yeux. 4/ Mais c'est prévu ! Dans le dernier numéro de Consoles+, nous vous avons donné les premières photos de la console, ainsi que toutes ses caractéristiques techniques.
La console Playstation 2 sera compatible DVD vidéo et pourra donc te permettre de regarder tous les films disponibles en DVD sur ta belle télé 16/9e.



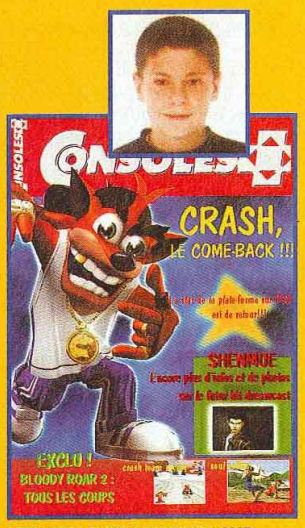
LE PRIX D'EDDY KACE

C'est Phong Nguyen qui gagne le concours du prix d'Eddy Kace. La palette de couleurs du dessin qu'il m'a envoyé est très riche, et le pauvre Phong a dû y passer des heures : jeux de lumière, dégradés de couleurs, profondeur de la perspective... c'est vraiment réussi ! Pour la peine, Phong recevra le prochain numéro dédicacé par toute l'équipe de Consoles+.

12 QUESTIONS !

Julien Riposa (un sacré fainéant) me pose douze questions. Il est fou ce type ou quoi ? Voici donc le "Questionnaire du petit Julien". "1/ Sonic Adventure sortira-t-il sur Sega Saturn ? 2/ Pouvez-vous éditer les guides officiels de Resident Evil 1, 2, 3 et 4 ? 3/ Y aura-t-il des figurines officielles de Tomb Raider 1, 2, 3 et 4 ? 4/ Quand Banjo Tooïe sortira-t-il ? 5/ Quand Smash Brothers sortira-t-il ? 6/ Quand Mario Golf sortira-t-il ? 7/ Quand Donkey Kong 64 sortira-t-il ? 8/ Y aura-t-il un Mario 64 numéro 2 ? 9/ Quand Tomb Raider 4 sortira-t-il ? 10/ Quand Spyro 2 sortira-t-il ? 11/ Quand Crash Team Racing sortira-t-il ? 12/ Quand Resident Evil sortira-t-il sur Game Boy Color ?"

Salut Bob. C'est la première fois que ça m'arrive ! Je n'avais jamais encore répondu à autant de questions à la fois. Allons-y.



THOMAS VEISSIER, 13 MARSEILLE.

UNE BELLE COUVERTURE SUR ORDINATEUR. PAS MAL, MAIS IL FAUT QUE TU APPRENNES À LISSER TES POLICES.

PEGGY BLOOD, 91 ARPAJON.

ENCORE UN ALLUMÉ DE BLOODY ROAR 2 ET DES MANGAS.

TILLY KAYS, 95 CORMEILLES-EN-PARISIS.

ALORS LUI, S'IL N'AIME PAS LES COMICS ET WITCHBLADE, JE VEUX BIEN ME FAIRE CURÉ !

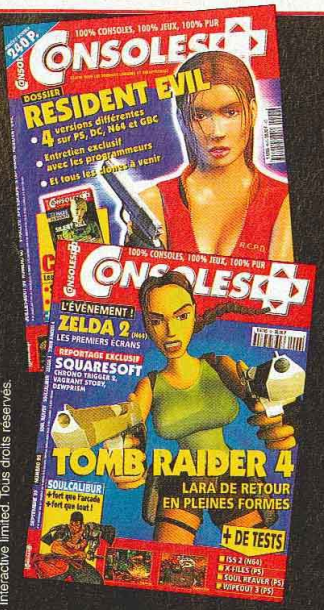
KEVIN, 15 ANS.

IL PORTE LA MOUSTACHE, DES BASKETS NOIRES ET UNE CASQUETTE. MAIS C'EST TOUT CE QU'ON SAIT DE LUI.

LE GÉANT VERT EST DE RETOUR ET, AVEC LUI, PLEIN DE MAIS EN BOITE !

GENTAK, 93 VILLEMOMBLE.

et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.Crystal Dynamics, logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Legacy of Kain, Soul Reaver, Raziel sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1999 Eidos Interactive limited. Tous droits réservés.



LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Reçois le jeu avec ton abonnement

12 numéros de CONSOLES + le jeu Legacy of Kain : Soul Reaver 420 F

379 F

~~799 F~~

POUR TOI, SEULEMENT : 519 F

soit 280 F d'économie !

EIDOS INTERACTIVE

"PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.Crystal Dynamics, logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Legacy of Kain, Soul Reaver, Raziel sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1999 Eidos Interactive limited. Tous droits réservés.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519 F** au lieu de ~~799~~ F soit **280 F d'économie.**

Je recevrai le jeu **Soul Reaver** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑/❑❑/❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél.: (facultatif) .....

SR 94

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑/❑❑

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Soul Reaver au prix de 379 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

PEGGY BLOOD, 91 ARPAJON.

KEVIN, 15 ANS.

GENTAK, 93 VILLEMOMBLE.

1/ Ne rêve pas mon ami : le développement de jeux sur Sega Saturn est arrêté depuis plus d'un an maintenant. Aucune chance donc de voir Sonic Adventure sur Saturn.
2/ Nous ne sortons jamais de guide officiel, mais, par contre, nous proposons toujours des solutions complètes de jeux d'aventure. Nous avons déjà fait les solutions de Resident Evil 1 et 2 et nous attendons les prochains épisodes avec impatience. 3/ Il existe effectivement des figurines de Lara Croft inspirées de sa dernière aventure (Tomb Raider 3) mais pas de ses deux premières. 4/ Banjo Tooïe est toujours en préparation. Cela fait plus d'un an maintenant que nous en avons parlé dans Consoles+ et Rare, le développeur du jeu, n'a toujours rien annoncé sur ce produit. On ne sait donc pas quand il sortira. 5/ Le jeu est déjà disponible. 6/ Même réponse. 7/ Donkey Kong 64 est attendu pour Noël 99. 8/ Nintendo Japon parle en effet d'un nouveau Mario sur Nintendo 64, mais aucune information n'a filtré à ce sujet. 9/ Tomb Raider 4 est attendu pour le mois de novembre. 10/ Spyro 2 arrive également au mois de novembre. 11/ Crash Team Racing devrait sortir en décembre. 12/ Resident Evil sur Game Boy Color sortira normalement pour Noël...

VIVIEN PAR LÀ

Q *Vivien, 14 ans, habite en Ariège. Voici ses questions : "1/ Dans le numéro 92 de Consoles+, j'ai vu qu'un nouveau Zelda sur N64 sortira au Japon. Sera-t-il mieux que le premier ? 2/ J'ai Zelda DX sur ma Game Boy Color et je le trouve méga top groove. Est-il possible qu'une suite sorte un jour ? 3/ Quel est votre avis sur Super Mario Bros Deluxe sur Game Boy Color ? 4/ Soulcalibur est-il le meilleur jeu de baston de la Dreamcast ? 5/ Pourquoi y a-t-il trois "i" à Niiico ?*

R Salut Bob. 1/ Tu sais, il est très difficile de juger un jeu par rapport à quelques photos. Tout ce que l'on sait pour l'instant sur ce nouveau Zelda c'est... qu'il est nouveau, et que Link est doté de mouvements inédits et peut utiliser de nouvelles armes. Regarde attentivement les nouvelles du Japon, tu apprendras certainement plein de choses sur cette nouvelle aventure. 2/ Une suite de Zelda DX est effectivement prévue sur Game Boy Color. Mieux, le prochain Zelda sur Game Boy Color est le premier épisode d'une nouvelle trilogie ! 3/ C'est à mon avis l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur Game Boy Color. Super Mario Bros Deluxe est une conversion parfaite du jeu sur Nes. Si tu aimes les plates-formes, tu peux l'acheter les yeux fermés.
4/ Non seulement Soulcalibur est le meilleur jeu de baston sur Dreamcast, mais c'est aussi le meilleur jeu de baston toutes consoles confondues. 5/ Parce que s'il n'y avait pas de "i", cela ferait "Nco" , ce qui est un peu con comme nom, reconnais-le.

T'AS UN BLEEM ?

Q *Un lecteur, qui n'a pas signé sa lettre, m'écrit : "Après avoir lu le numéro 91 de Consoles+, je me suis posé plusieurs questions auxquelles vous pourriez peut-être répondre. 1/ Où trouver l'émulateur Playstation Bleem! pour PC sur Internet ? 2/ Que dois-je faire pour utiliser des jeux en import ? 3/ Quand sortira GT 2 sur Playstation ?"*

R Salut Bob. 1/ L'émulateur Bleem! se commande uniquement sur Internet à l'adresse suivante : http://www.bleem.com.
Tu peux le commander si tu possèdes une carte bancaire. Il te sera livré chez toi en moins de 4 jours. 2/ Pour utiliser les jeux en import sur ta Playstation, tu as deux possibilités : faire souder une puce électronique sur la carte-mère de ta Playstation (et perdre la garantie du fabriquant) ou bien acheter une Action Replay Pro. 3/ Gran Turismo 2 est attendu en version officielle pour la fin de l'année, très certainement pour le milieu du mois de décembre.

JULIEN BISCOTTE

Q *Julien Lepelletier, 15 ans, tient à me dire que Consoles+ est génial (ce qui est un peu exagéré). Il en profite pour me poser quelques questions : "1/ Est-ce que House of the Dead 2 sortira avec un gun ? Et si oui, à quel prix ? 2/Penses-tu que Shenmue est aussi prometteur qu'il en a l'air ? 3/ A quand un bon RPG sur Dreamcast ?"*

R Salut Bob Biscotte.
1/ Oui, effectivement, House of the Dead 2 sera vendu avec un gun. Le prix devrait avoisiner les 450 francs. 2/ Les images et les quelques vidéos de Shenmue que j'ai eu l'occasion de voir laissent à penser que le jeu est très prometteur. Maintenant, reste à savoir s'il tiendra ses promesses... 3/ Prévu pour le mois de janvier 1999, Climax Landers est enfin disponible depuis le 15 septembre. Vieux motard que jamais ! Et comme un bonheur ne vient jamais seul, tu trouveras le test dans ce numéro.

LA CARTE DU PC

Q *Denis possède un PC et le fait savoir : "1/ Est-ce que Driver sortira sur PC ? 2/ Est-ce que Tomb Raider 4 sortira sur PC ? 3/ Pourquoi ne présenteriez-vous pas des tests et des tips sur PC ? 4/ Combien coûte une carte-mémoire Playstation ? 5/ Est-il possible de brancher une manette Playstation sur un ordinateur ? 6/ Pourquoi Konami n'adapte-t-il pas ses jeux sur PC ?"*

R Salut Bob. 1/ Driver est disponible sur PC depuis le 24 septembre. Inutile de te dire qu'il tourne superbement sur un PC équipé d'une carte 3D accélératrice, et que ses graphismes sont magnifiques.
2/ Oui, tout comme les autres épisodes, Tomb Raider 4 devrait sortir sur PC dans le courant du mois de novembre. 3/ Parce que, comme son nom l'indique, Consoles+ est un magazine de jeux vidéo pour les consoles, et non pas pour les PC. 4/ Une carte-mémoire pour Playstation coûte environ 170 francs. 5/ J'ai découvert sur Internet un site www.eclectic-vg.com qui propose, pour moins de 300 francs, le Smart Joydapter. Cet accessoire se branche sur ton PC et permet d'y connecter une manette Nintendo 64 ou Playstation. Les heureux possesseurs de Macintosh, quant à eux, ont la possibilité de s'acheter le Joyport pour 50 dollars, vendu uniquement aux Etats-Unis sur Internet : www.web3.ops.outpost.com
Il permet ainsi de brancher sur son Mac n'importe quel joystick PC, Nintendo 64, Megradive ou Playstation. Le Joyport existe en deux versions : ADB ou USB. Cette dernière laisse envisager une rapide adaptation pour tous les PC équipés de tels ports. Pour plus de renseignements, va donc sur le site du constructeur : www.kernel.com
6/ Selon un récent accord entre Konami et Microsoft, les jeux Konami verront le jour sur PC, et, inversement, de nombreux jeux Microsoft seront adaptés sur consoles. On parle, entre autres, de Midtown Madness et de Flight Simulator Combat sur Dreamcast.

TOP CHANMAILLE !

Q *Damien Chellen lit Consoles+ depuis bientôt deux ans. Voici ce qu'il me dit : "Vraiment chanmaille, votre magazine ! J'ai quatre questions à*

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 390F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad 370F seulement**

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc.

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **390 F** au lieu de ~~615~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+ 94 A

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **370 F** au lieu de ~~599~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+ 94 B

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres réservées aux nouveaux abonnés, valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles

vous poser. 1/ Metal Gear Solid est-il prévu sur Dreamcast ? 2/3 Est-ce qu'un clavier et une souris seront vendus avec la Dreamcast pour mieux surfer sur Internet ? 4/ Est-ce qu'un jeu Star Wars est prévu sur Dreamcast ?"

Salut Bob. 1/ Konami ne sait pas encore si son hit Metal Gear Solid sera adapté sur Dreamcast ou Playstation 2... Nous non plus, du même coup ! 2/ Un clavier est prévu pour faciliter la navigation sur Internet avec la Dreamcast. Par contre, je n'ai pas entendu parler d'une quelconque souris. 3/ LucasArts, qui dispose des droits d'exploitation des produits Star Wars sur ordinateurs et consoles de jeu, a laissé filtrer qu'une éventuelle adaptation du jeu Star Wars Racer sur Dreamcast serait prévue pour le premier trimestre 2000.

ZUT ALORS !

De Zutter Jean-Edouard ne souhaite pas être publié. Compte sur moi mon ami ! Jean-Edouard, donc, est un fou de jeux de rôles et admire bien évidemment le travail de Squaresoft. Voici ce qu'il m'écrit "Dernièrement, j'ai attaché un sentiment spécial à l'égard du jeu Chrono Trigger sur Super Nintendo. Je me rue sur la liste des numéros de téléphone des magasins de jeux vidéo, mais voici qu'apparaît mon problème : le jeu est introuvable ! Connaissez-vous quelqu'un vendant ce titre ?"

Salut Bob-Edouard. Comme promis, tu vois, ta lettre n'est pas publiée. Jean-Edouard, ça fait un peu snob, non ? Tu permets que je t'appelle Marcel ? Merci. Alors comme ça Marcel-Edouard, tu cherches le jeu Chrono Trigger sur Super Nintendo. Il faut tout d'abord savoir que le jeu n'est jamais sorti en version officielle. Tu ne peux donc trouver que des versions japonaises ou américaines de ce titre. Trouver un jeu Super Nintendo devient très difficile de nos jours. Quant à trouver un très bon jeu Super Nintendo, c'est quasiment impossible. Le seul moyen est de procéder comme tu le fais : en téléphonant à des boutiques de jeux vidéo d'occasion, genre Score Games, et en les harcelant chaque semaine. Tu peux aussi laisser une petite annonce sur le 3615 TCPLUS (2,23 francs la minute). Il existe un dernier moyen... les émulateurs ! Si tu as un accès à Internet, tu y trouveras facilement des émulateurs Super Nintendo pour PC ou Macintosh. Il ne te reste plus ensuite qu'à trouver un site sur lequel tu pourras télécharger le jeu Chrono Trigger (ce qui est un peu moins évident, mais pas impossible). Si tu cherches un émulateur, va voir sur le site de Daves Classics http://davesclassics.warzone.com tu y trouveras ton bonheur. En ce qui concerne la Rom du jeu, je l'ai trouvée assez rapidement. A toi de jouer maintenant !

SALUT, Ô SALUT !

Un lecteur anonyme, encore un, me pose quelques questions concernant la Dreamcast et la Nintendo 64 : "1/ Est-ce un bon investissement d'acheter une Dreamcast, alors que je possède déjà un PC ? 2/ Soulcalibur sur Dreamcast est-il une conversion fidèle de l'arcade ? 3/ Star Wars Episode 1 Racer est-il meilleur que F-Zero X ?"

Salut Bob. 1/ C'est une question que je ne m'étais pas encore posée... C'est vrai que la Dreamcast dispose, à peu de chose près, des mêmes caractéristiques qu'un PC : carte vidéo PowerVR2, lecteur CD-Rom 12x (un lecteur DVD-Rom aurait été le bienvenu), microprocesseur puissant... En fait, ce que tu dois savoir, c'est si les jeux sur Dreamcast sortiront un jour sur PC. Sega Rally 2 existe sur PC, Soulcalibur existe sur Dreamcast mais ne sortira pas sur PC, Baldur's Gate est sur PC et prochainement sur Dreamcast... Tu vois, rien n'est simple. A mon avis, je pense que tu peux quand même t'acheter une Dreamcast, même si tu possèdes déjà un PC. Non seulement, tu auras des titres d'aussi bonne qualité, mais tu retrouveras la jouabilité propre aux jeux consoles. Tu le sais tout autant que moi, les jeux PC ont souvent des problèmes de maniabilité. Sans parler des difficultés d'installation et autres conflits. 2/ Mieux ! Soulcalibur sur Dreamcast est bien meilleur qu'en arcade ! 3/ Ces deux jeux, bien que très proches, ne sont pas tout à fait comparables. Et dire que l'un est meilleur que l'autre n'est pas pertinent. Tout ce que je peux te dire, c'est que les graphismes de Star Wars Racer sont beaucoup plus réalistes que ceux de F-Zero X. Si tu préfères l'univers de Star Wars, alors Racer est fait pour toi, sinon, choisis F-Zero. A plus...

N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, avec votre œuvre. Ceux qui, au réveil, ressemblent à Switch après une grosse gamelle en rollers peuvent à la rigueur m'envoyer une photo de leur frigo. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands. Pass'qu'après, c'est trop chanmaille pour les scanner !
- Que vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh. Seul un enregistrement au format Jpeg, Tiff ou Pict est accepté. Les lauréats seront récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.
- Que Niiico me communique les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr
- Que si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées par e-mail à Niiico.
- De me communiquer votre nom et adresse et de ne ne pas m'abreuver de questions.

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
150, rue Galliéni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 18 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Éditeur
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Sébastien Le Charpentier (Cheub), François Garnier (le Panda), Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Seghuira "je le vaux bien" Maouche (maquette) Suzie Gorini (maquette), Nathalie Reuiller (SR), Stéphane "Septh" Schreiber (SR).

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillermet (1631)
Chefs de publicité
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

FABRICATION
Chefs de fabication
Isabel Delanoy (17 90)
Gilbert Hémon (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA S.A. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES. P-DG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puyfontaine. Directeur délégué : Marc Auburtin. Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin. Directeur du marketing : Roland Claverie. Responsable administratif et financier : Christel Marjotte Beylerian. N° de commission paritaire : 0400 K7320. Dépôt légal : octobre 1999. Photogravure : Key Graphic, PPDL. Imprimerie : Imaye, Laval (53). Distribution : Transport Presse. Département diffusion. Directeur délégué : Pierre Christophe. Directeur des ventes France/ Export : Annie Baron. Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

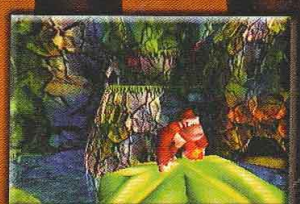
DIFFUSION CONTRÔLE 1998

BATAILLE DE BOUFFE!

Votre écran télé fait splatch?
C'est l'effet Donkey Kong™ 64!

Explorez des mondes gigantesques. Retrouvez Donkey et Diddy et faites la connaissance de grosses bêtes : Lanky, Chunky et Tiny et leur centaine de nouveaux mouvements. Battez-vous contre des boss énormes. Éclatez de nombreux mini-jeux d'arcade pour couronner le tout. Vous trouvez qu'on en fait trop?
La preuve : on a même du inclure le Memory Expansion Pak pour que tout fonctionne.

DONKEY KONG 64



RAREWARE

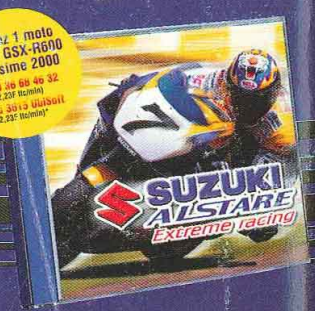
NINTENDO 64

STÉPHANE CHAMBON, champion du monde Supersport 1999 sur SUZUKI GSX-R600

DEFIEZ UN CHAMPION DU MONDE

Affrontez sur Dreamcast™ le Team Suzuki Alstare et son champion

Gagnez 1 moto Suzuki GSX-R600 millésime 2000
au 08 36 68 46 32
(2,23€ ttc/min)
ou au 3615 UBISOFT
(2,23€ ttc/min)*



SUZUKI ALSTARE Extreme racing

Disponible également sur PC CD-Rom, PlayStation et Game Boy Color

SPORT FM 99.9

L'INTÉGRAL
L'ai moto dans tous ses états

Recommandé par Moto revue

criterion studios

Ubi Soft

Dreamcast™

PlayStation" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. • SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. • Nintendo®, Game Boy™ and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1999 Criterion Software Ltd. Edité par Ubi Soft Entertainment sous licence Criterion Software Limited. Toutes les autres marques citées sont la propriété exclusive de leurs sociétés respectives. ® Alstare 21.8.98 • © 1998 Ascaron GmbH, édité par THQ, distribué par Ubi Soft
* Consulter la boîte du jeu pour connaître les modalités du concours organisé du 15.10.99 au 15.2.2000. • Design : PKCB